
掌机迷
POCKET GAMER
零售价5.80元
2006年07期 Vol.53
NDSL防线告破
NDSL特报
烧录解决方案推出
第一时间彻底报道焦点事件
震撼新作发表
PSP/炼狱 2
PSP/恐怖惊魂夜 2
NDS/大战略 DS
NDS/新超级马里奥兄弟
NDS/重装机兵 钢之季节
TAKARA与他的掌上格斗
特别策划
攻略大集合
NDS/口袋妖怪战队
NDS/银河战士 猎人
GBA/王女联盟
PSP/刃舞者 千年之约
NDS/俄罗斯方块 DS
最新掌机大抽奖
电子天下
ISSN 1672-8866
9 771672 886049
07>



彼者的主义

你对PSP增加的各种新机能有什么看法

●对于PSP来说，个人还是希望多多拓展新功能。毕竟它只是大部分人眼中的掌上数码终端嘛！（三栖人论坛，崇拜约书亚）

●PSP的功能虽然越来越多了！但前景总觉得没ＤＳ好！（三栖人论坛，失落轨迹）

●只能说是好事，就像当今的手机功能强大一样。（三栖人论坛，千寻）

●应该算是好事吧，毕竟现在大多数人都认为功能越多越好！（三栖人论坛，上官岚）

●对于现在很多人买PSP都是冲着它的非游戏功能，SCE这样做是很明智的，但照这么发展下去PSP的游戏功能会被强大的拓展功能所埋没。（三栖人论坛，十字键）

●PSP多媒体功能越来越强大了，只是价格不降降的话很难有更多支持者。（三栖人论坛，快乐生活）

●支持，本来PSP就定位与全方位娱乐，既能游戏又能增加新机能，买PSP超值了。（薛月敏，23岁）

●PSP的功能在不断扩展，这无疑是对广大玩家的一个好消息。（张文虎，20岁）

●好的功能，多多益善；但我更想PSP出更多新奇好玩的游戏。（钟航，19岁）

●PSP还是功能多些好，这样才会吸引更多的人来关注这个多功能平台。（薛晨光，？？岁）

●PSP上出现PS模拟器并没什么意义，有PSP的玩家谁能没玩过PS呢？（董泽光，17岁）

●PSP要是增加收音机功能，我就给我家老人一人买一台。（隋欣，25岁）

你对NDS目前出现的翻新机现象有什么看法

●在DSL发布后，大家都想把手里的DS换成DSL，都把DS拿去卖，翻新算是必然中的必然。（三栖人论坛，电动小混混）

●JS们的赚钱方法，亦是其生活之道，只可怜了俺们玩家生活在一个不规范的市场中啊！（三栖人论坛，3A@Theod）

●这说明已经有不少人卖掉NDS了，不然哪里来的翻新一说呢。（三栖人论坛，3alps_008）

●翻新机使行货的IDS有了转机，在混乱中成长的GBA是个很好的列子。（三栖人论坛，口袋狂男）

●从以往的经验来看，翻新机的出现往往标志着这一款掌机生产量的减少甚至是停产，任天堂应该会把更多的精力花在新掌机上面，nds很有可能就此绝版。（三栖人论坛,hanfeng999）

●我认为翻新机虽然价格低，但是一分钱一分货，个人认为翻新机质量低，建议大家不要买！（张泽亨，11岁）

●正常，只不过比想像中快了许多，我就只会选择行货了。（刘志颖，20岁）

●那些JS们太没良心了！！根本没有想到这样做会伤害到我们这些无辜玩家幼小又脆弱的心灵……（赵奉君，13岁）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、你对于现在PSP不同版本之间巨大的价格差异有怎么样的想法和选择？

2、如果你买到了一台DS的翻新机，会有怎么样的想法？

你可以在回函卡上填写，也可以用来信方式或发到我们的论坛上，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，论坛地址：www.magiczone.cn



封面主题 /口袋妖怪

目录 CONTENTS

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功
出品人：黄昌星
主编：杨帆
责任编辑：郑佳鑫
编辑：雪人、暗凌、岚枫、翔武、剑纹
特约记者：张傲
美术编辑：刘振伟、徐申、方磊
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

本刊声明

投稿须知

1、 请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、 来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、 投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、 来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、 凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



身体变得巨大化的马里奥大暴走

←跟巨大化的马里奥相比，路易只比他的脚高一点点，跟在他后面很安全哦。

→一路狂奔过去，所有砖块一律撞碎，所有敌人一律撞飞。

敌人的攻击全都无效

说到《超级马里奥兄弟》，当年FC上的第一作堪称是电子游戏的代表性之作，不久后即将发售的NDS版《新超级马里奥兄弟》将回归2D横向卷轴动作游戏的原点。游戏的玩法依旧是以跳跃为主，这种简单的玩法让所有的玩家都能体验到简单的操作带来的无穷乐趣。不过与以往的作品不同的是，本作中的马里奥会变得巨大无比，占到屏幕高度的一半以上，在这种身体巨大化的状态下，敌人的一切攻击都对马里奥无效，可以横冲直撞大暴走！

NDS	NINTENDO	2006年5月
	ACT	人数未定/4800日元
新超级马里奥兄弟		对应无线通信

↓乘着云飞来飞去的眼镜龟最好尽快解决掉。

↑→带翅膀的乌龟是飞在空中的，如果踩它一脚的话，它就会失去翅膀变成在地上行走，再踩一脚就会暂时变成龟壳状态。

↓会走路的蘑菇只要一脚踩下去就能轻松解决了。

↓飞鱼在水里的威胁一般不大，跳出水面的比较讨厌。

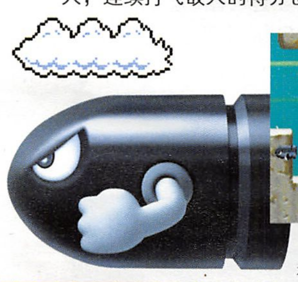
↑如果碰到食人花的话就挂了，可以用火球来搞定它们。

熟悉的敌方角色

在本作中出现的各种敌人，与FC初代中出现的一样，每一种敌人都有自己的特性，可以用不同的方法来对付。总结起来，一共有四种方法可以打败敌人，最基本的方法就是从敌人头顶上一脚踩下去，对头顶上方的敌人，可以顶它脚下的砖块将其顶飞。如果取得了火力花，就可以无限制发射火球，打飞很多敌人。踩了乌龟以后的龟壳，还可以一脚踢出去连续打飞一路上的所有敌人，连续打飞敌人的得分也会急速上升。



↑对水里的乌贼，既不能踩也不能顶，还是小心躲开吧。





↑火球对炮弹是无效的哦，看准的话倒很容易踩掉。



↑对付扔锤子的乌龟，最好的方法是顶它脚下的砖块。





《马里奥与路易RPG2》作为前作的续篇，终于由alphadream公司全力开发完成了。游戏舞台从GBA转移到了NDS上，这款背负着超越前代的期望的游戏还将探索各种新的可能性。这次就让我们来和开发人员们一起聊聊关于游戏的开发故事、世界观和对路易的爱等话题吧。编译/雪人

NDS	NNTENDO	2005.12.29
	ACT	1人用/4800日元
马里奥与路易RPG2		对应触笔

任天堂株式会社


游戏策划　窪田博之


主程序设计师　原木正志

首席画面企划员　野口晓

alphadream公司


产品管理　崛田拓司


产品管理　大谷明

新硬件登场

——在我的记忆中，前作（《马里奥与路易RPG》）是非常有趣的，到现在为止已经有两年了吧！

窪田：谢谢您的夸奖。前作制作完成后，我马上就投入了续作的制作工作中。前作中，路易的人物性格是非常独特的，大家都说他非常可爱。

崛田：前作出乎意料的受到了玩家们的好评。

——前作的操作方法比较简单，仅仅依靠AB两个按键。本作中因为按键的操作增加了，所以就变得更加复杂了，关于这一点是怎么考虑的呢？

窪田：经过认真的考虑，我们认为虽然简单的操作也可以进行游戏，但是考虑到玩家的层次不同，也要满足那些希望玩到操作水平高的游戏玩家的要求。尽管按键操作的增加使得操作变得更加复杂了，但是我们不会使其变得比我们预期的更复杂。

——那么，请问本作的设计理念是什么呢？

窪田：我觉得应该是同时控制4个人物吧？

崛田：我认为还应该算上两个画面轮流使用这一点。

窪田：虽然DS有各种不同的特点，但是最大的特点应该是它的双屏设计，利用好这一特点，也是本作的一大特色。

——另外，游戏中会使用到麦克风和触摸屏吗？

窪田：本作中不会使用到麦克风，不过也有可能会和触摸屏配合使用，具体的使用地方我现在不能说。（笑）

——现在不能告诉我吗？（笑）

二人：买了你就知道了！



——初次在DS上开发游戏，感觉如何呢？

原木：最初我们并不了解DS这台主机究竟拥有哪些具

体的机能，除了似乎是拥有两个屏幕这一点之外，其余的我们都不太清楚。因此，我们只能一边熟悉DS的性能，一边进行开发，因为缺少开发器材，我们还得使用“原始版DS”……

窪田：因为我们只知道要做成“两个画面四个按键”的游戏，但是并不知道具体应该怎么做才好，所以，我们公司的员工就作出了这么样的一个东西。



——能作出这种东西还真是不得了啊！

窪田：我们把两台GBA上下摆好，然后用通信线链接起来，因为DS的按键是4个，所以我们就把SFC的手柄拿来链接上了。

崛田：在当时，我们同事之间把这台机器称作“初代梦想DS”。与实际的DS相比，这个初代机的上下屏幕之间的距离还是很接近的。

大谷：我是现在才见到这个实物的，这个机器可真是不得了啊，能做到这种程度，真是让人吃惊啊！

——虽然是使用了这样的器材，不过使用它的话应该也有一些帮助吧？

崛田：这个东西是我们去年春天时候看到的，用它来找找手感。后来我们还把两台接着GAME BOY PLAYER的电视机摞在一起，把这份沉甸甸的礼物送到了岩田那里，在运送的途中，电视机就……（笑）

因为DS的必然性而出现的婴儿马里奥和婴儿路易



——本作是需要在过去与现在之间来回穿梭吧？

窪田：从使用4个按键的意义上来说，本作是一个开始。婴儿们也出场亮相了，他们是马里奥和路易的童年形态，所以如果他们和大人一起出场的话会让人觉得有些奇怪。因此，我们对成年主角做出了时间倒退的设定，这样一来，他们和童年角色一起出场也就不奇怪了。就角色而言，因为前作的人物性格不是非常被玩家们接受，所以本作在前作的基础上增加了一些国外人物的特性。

——听说本作中的人物拥有丰富的表情，那么视觉效果怎么样呢？

野口：我们和任天堂公司一起调试了游戏，检查了好几遍。

崛田：首先是我们自由的检查，我们公司的人员仔细地检查了游戏的相关环节。

野口：不过，因为本作还是2D效果，所以还是受到了一定的限制，关于这一点，我希望大家能够理解。

大谷：你玩了游戏就知道我们真的是有认真检查本作的，那种细化的制作风格是可以让你感觉得到的。

野口：如果你看到他们检查过的产品后，一定会有一种“的确检查的很认真”的感觉，在画面上他们已经努力去做到极致了。

大谷：因为我最近一段时间以来一直都是在负责3D游戏的开发工作，有一段时间不接触2D游戏了，所以看到本作的画面制作得如此流畅时，我真的是大吃一惊啊！我希望大家无论如何都要感受一下本作中动画般流畅的画面、趣味十足的动作和游戏带来的快乐。





神游公司最近动作频频，虽然现在全球市场DS销售得一片红火，可谓是前景光明。行货版的DSL也是呼之欲出，许多玩家也在那里翘首期盼。但神游公司似乎并没有想要放弃GBA市场，并且连续推出劲作，继3月2号发售了小神游GBA版的《耀西岛》和《密特罗德 融合》后，在3月15日再次推出一款重量级的软件《超级马力欧兄弟》。本作移植自SFC版的同名作品，当年该游戏获得了无法玩家与媒体的美誉，可以说是横版动作游戏类的典范。虽然对于老玩家来说，这款实在是有些老了，但能够玩到如此经典游戏的行货软件也算是件幸事了吧。神游公司对小神游GBA市场自始至终的重视也的确让人值得尊敬。

故事背景简介

马力欧、路易吉和桃花公主一同前往恐龙大陆上的耀东岛享受美妙的履行。

但是才到目的地没多久，桃花公主就不见了！马力欧和路易吉只能分头去寻找，但都一无所获。最后，他们俩在小岛的边缘遇到了一个神秘的蛋。正当他们打算上前仔细察看的时候，这个蛋突然孵化了，从里面蹦出来一只名叫耀西的小恐龙。他向马力欧和路易吉讲述了自己的悲惨故事。

“一帮海龟突然出现在恐龙大陆上，他们使用魔法把我的朋友们关进了蛋里面。这些海龟非常强大——在我去解救我的伙伴时，他们甚至还把我也禁锢了起来。你们愿意帮助我解救我的朋友们吗？”

是喏库？没错，这一定是酷霸王的杰作。桃花公主的失踪一定也是他和他的党羽干的好事！现在，马力欧兄弟必须和耀西团结起来，一起去拯救桃花公主和其他恐龙们。新的冒险开始了！

基本操作

十字键
- 按“←”和“←”左右移动
- 按“↑”进入门
- 使用“←”、“←”、“↑”和“↓”在地图上移动
- 进入菜单选择

B键
- 加速或手拿物品
- 披着斗篷旋转
- 披着斗篷时控制飞行
- 悬挂在栅栏上时出拳
- 让耀西吞/吐出敌人
- 扔火球
- 取消菜单选择

A键
- 游戏或跳跃
- 披着斗篷缓慢降落
- 骑着耀西飞行
- 确认菜单选择

L键
- 按住L键后按“↑”或“↓”可以更多地浏览世界地图
- 察看整个世界地图
- 在结束画面上，可以把积分板切换到右边。根据游戏的进度，这些控制会有所不同

R键
- 旋转跳
- 跳下耀西的背
- 在地图画面上，进行马力欧和路易吉之间的切换
- 在结束画面上，可以把积分板切换到左边
- 根本游戏的进度，这些控制会有所不同

START键
- 游戏中暂停（可以在暂停画面保存进度）
- 确认菜单选择

SELECT键

●使用保存的物品

●在地图和结果画面之间切换

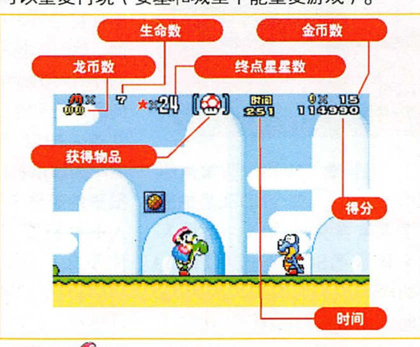
●进行菜单选择



游戏开始于耀西的家，最初只能选择左右移动。要打通通往其他关卡点的路，就必须要先过这关。这就是游戏的进行方式。使用十字键可以移动地图上的马力欧路易吉。按L键可以查看整个地图，然后使用十字键进行滚动。再次按下L键可以返回普通地图画面。

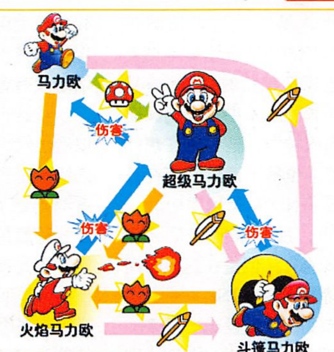
当移动到一个新的地区时，地图的名字，出口的数量，龙币的数量都会显示出来。如果某一段关卡有两个出口标志，那就说明此处有一个隐藏出口。如果是用马力欧过关，那么屏幕就会显示M，反之显示的则是L。值得注意的是，当收集超过5个龙币时，才会出现龙币收集图标。

当马力欧和路易吉移动到某一个关卡时，按下A键进入并开始过关。当马力欧或路易吉安全到达本关终点时，就表示已过关。已经过关的关卡，可以重复再玩（要塞和城堡不能重复游戏）。



道具获得篇

撞击关卡中出现的砖块会出现提升力量的物品。如果获得新的提升力量物品时，已经处于力量提升状态了，第一次获得的物品将会被保存起来并出现在画面的顶部。如果受到伤害并失去了力量，不用担心——之前保存的提升力量物品会自动落下来供玩家使用。或者随时按下SELECT键来使用已保存的物品。




金币


龙币


超级蘑菇


火之花


斗篷羽毛


无敌星
当抓住这些星星的时候，就可以暂时处于刀枪不入的状态


耀西蛋
耀西蛋里的东西一定会让玩家满意的。有时耀西也会出现在蛋里面哦。

三命弯月
这个来自天空的小东西可以给玩家带来额外的三条生命。


P开关
跳上开关，让那些砖块能暂时变成硬币。


？砖块
从下方撞击砖块获得金币或是物品。


跳台
看准时跳上去，可以跳的更高。


提示砖块
可以从这些砖块获得关于旅行中有用的一些提示。


旋转砖块
撞击这些砖块，使之在一定时间内不断旋转。


耀西的翅膀
如果已经骑着耀西时得到了这个翅膀，就可以在空中飞行了。


浆果
让耀西吃到足够多的浆果，就可以生出耀西蛋。

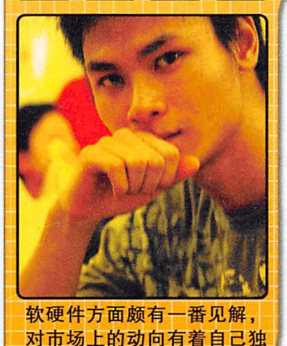

震动砖块
可以抓住这些砖块然后将它们丢出去。

跳跃砖块
这些砖块会弹起来，有时还会有物品落下。

力量气球
抓住气球让自己涨大，使自己能够在有限的时间内在空中飘流。


奖励砖块
在收集满30个金币后撞击这些砖块，会获得一个加命蘑菇。

窗外专栏



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

JS恶意炒作，DSL一机难求

那些嘲笑NDS个头笨重的SONY派们……如今NDSL恐怕是给了大家当头一击吧，在世人看来体现了SONY一流设计工艺的PSP到了NDSL面前也不过如此，灵动纤巧的NDSL就这样征服了世人的心，当岩田聪在2006年3月2日看着东京等地彻夜不眠的玩家在等待着NDSL首发时，从长长的人龙中，在玩家充满期待的眼神中，他心里在想什么？恐怕谁也猜不透，然而在每一位玩家将NDSL拿到手中时，毫无疑问，那时候他们是天底下最幸福的人！但是在这段时间内，等待着入手NDSL的朋友们可是受苦了，且听我一一道来。

上期给大家通报过NDSL刚上市时的价格，最高时曾经达到了2800元的天价，而至截稿日虽然已经跌到1600元的价格，但是期间却有几次大的变化，起初自然是高价，2000元出头，然后很快就跌成1800元左右，接着自然会下滑到1600元，原本大家以为这个价格会持续一段时间，谁知在国内某著名电玩论坛却出现了一个商人放出了1399的震撼价格，顿时全国市场为之大变，JS报出的价格都是1399，但是当你确定要货时，JS却神秘地告诉你：“买1399的NDSL？等等吧，下次就到货了，到货了通知你……”这一等呢，就不是一天两天就能等到的，甚至于有某些玩家交了订金后数日再去咨询JS得到的却仍然是那句话：“继续等！”

一时间1399这个数字成为玩家心中的痛，恐怕在2006年底来评选国内掌机界十大新闻时“1399”事件将会成为排行第一的最劲新闻，然而当事后数日我们都没有见到任何人在那位发起“1399”事件的商人处买到1399元的NDSL，而此商人却以“该批货物已被订完”为理由将广大玩家着实地、狠狠地忽悠了一次。当然总是有人不甘寂寞，在“1399”事件不久，马上又有众多商人上演“1480”、“1488”、“1498”预订把戏，在这些人信誓旦旦地宣称自己手里有大批现货或者大批现货即将入手后又是几天，以上活动没有音讯了……

从这次一个论坛中的帖子可以看出网络的力量之大，传播速度之快，几乎国内所有的游戏店/玩家都抱定了NDSL势必马上全线（各种颜色）降价到1300元的想法，于是商家停止进货（当时进价高，差不多为1700元左右），玩家呢则将原本已经掏出口袋的钱给收起来，等着降价，这样一来NDSL的销量大为受挫，当然这个只是指那一段时间而已，毕竟NDSL根本就不够卖……

不过群众受蒙也只是短期时间，到了大家都明白这不过是一出闹剧时，NDSL的价格逐渐稳定下来，至截稿日基本上已经停留在1580元的价格上，不过供货很紧张，许多商家仍然拿不到货。

此外NDSL三色版本的价格也十分有趣，最开始是深蓝色和冰蓝色要比白色贵100元，到后来白色的竟然成为抢手货，全国范围都缺货，要买白色得在深蓝色或者冰蓝色的基础上加50－100元才能买到……

由于NDSL体积较NDS有较大的缩小，所以原本在NDS上面使用起来还凑合的众多PASSME设备就显得略大，这样一来只比NDS正版卡长稍微一点的PASSME2增强版成为NDSL玩烧录的最佳搭档，用正版卡改造的PASSME2增强版售价290元，有了这张卡后就不用再单独购买NDS正版卡，而且在外形上能够让NDSL得到最佳的协调。

烧录卡方面，本月有EZ4和M3 MINI SD以及PASSCARD2的相关信息。

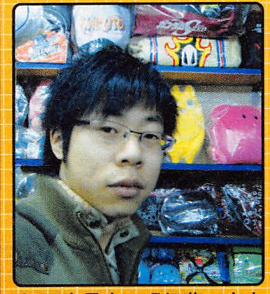
EZ4作为EZ FLASH公司开发出来的第一款真正的NDS专用烧录卡，背负着EZ FLASH公司很大的希望，而众多现在的NDS玩家大多是以前EZ的老用户，所以EZ4发布后吸引了相当多的眼球。作为一款卖点为GBA真卡大小、使用MINI-SD卡的烧录卡，EZ4与之前发布的M3-MINI SD区别并不大，剩下的就是我们来看EZ FLASH在国内掌机烧录界积聚了数年的人气与后起之秀电影卡公司创新的科技力量之间的对抗了。EZ4发布日期未定，预计在4月或者5月，而M3-MINI SD则确定为4月内发布。

PASSCARD2是电影卡公司即于4月份将推出的新产品，它具备NDS真卡大小的特点，相信发布后必然会使得NDS引导卡市场发生极大的变化，只是据悉该卡价格不菲，与NDS正版卡价格差异不大，所以到时候影响它推广的也只有自身的定价了。



严俊专栏

PSP市场再走高DSL高价有瑕疵



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

邪门儿了，PSP便宜的时候没什么人问，现在天天狂飚偏偏一个二个大义凛然，就和《大腕》里最后一段经典的疯子理论那样：你得研究消费者的心理。其实这也难怪了，行情走低的时候，降了五十大家盼望着降一百，降了一百想着降二百，生怕自己今天刚一出手明天就掉价，自感亏大，心里接受不了，没法平衡啊。相反的，行情走高的时候，涨五十大家就开始缩手缩脚，涨一百二百等字当头，涨三百四百开始坐不住了，生怕今天再不出手明天就变成了五百六百，自感亏大不如亏小，想想心里就接受了，也平衡了。昨天遇到一个颇有抄作意识的生意朋友，此君在1.51时代低价压了一批货，留在这个黎明前最黑暗的时候出手，大家可以算一算每台机器可以渔利几百块，这一票下来可谓是赢个大满贯，当然了，如果再不出手的话很有可能明天2.50就破解了，不说亏损的事，至少是眼睁睁看着煮熟的鸭子飞了。

此君直言做PSP这样的主机就一定要囤货，如果只是按照当时的行情当进当卖是没有利润可言的，在日益萧条的今天做纯粹的零售竞争是何等的惨烈，一套两千多块的东西能赚个几十块算不错了，投资和收益明显不成比例。要说起来的确是如此，像PSP这样有趣的主机历史上应该第一次，行情起伏次数最多，幅度最大，感觉就是在抄股票，只要能在低价时购入在高价时抛售，中间差价相当的大，但这需要准确的眼光和博彩的勇气，不然大家都去抄股票得了。

言归正传，日前PSP组壳静悄悄的诞生了，价格方面自然是再次创造了掌机类主机外壳的新高，受此影响很有可能原本就已经虚高的二手机价格还会有所上扬，而且今后大家购买主机的时候务必要留一个心眼，恐怖的混沌时代已经来临了。现阶段，部分玩家开始倾向于购买2.50系统主机，也可以说是退而求其次吧，首先在1.50一路飚升的时候2.50已经在悄悄的降价，而且2.50的破解可以说是指日可待，说不定就在明天，抱着买回家先当个MP4使用的消费心态还是非常理性的。其实商家方面也基本上是以2.50为主，从投资的角度上来讲，现在再压1.50显然是一种高风险低回报的赌博，谁都知道那是一个很大很虚的泡沫，随时会爆炸，按照《大腕》里优叔的说法就是：打水漂的干活。

DSL终于开始降价了，但市场上各种行情各种说法一时间让玩家迷茫，现阶段市场实际价格是1600左右，但总有个别人硬要喊价1300，玩家要买又说需要预订。日前大批读者兴高采烈的向我咨询购买，真是哭笑不得，我问他从哪得到的消息，又说不出一二来，反正都是这么传说的。拿不出东西偏偏喊的那么响，巴不得告诉大家其他商家都是JS，一台主机要黑你几百块钱，自个先把订金拿到手，然后等降价再现进现出，大不了就是退款，这种小把戏真的是要不得。DSL面市已经有一段时日了，通过大家的实际使用有一些信息反馈出来，其中比较有代表性的就是主机外壳比较容易烙指纹，然后内壳和LR键都比较容易脏，总的来说就是折旧率会高一点。另外玩家普通反映因为上屏太薄，如果反复折叠次数一多的话有可能造成上壳扭曲。回过头来有些人都开始后悔卖DS买DSL了，并调侃道DSL绝对不会是DS系最后一部主机，今后的DSM定将横空出世再大捞一笔，个别恶搞之辈还YY出N种防止DSL烙指纹的方法，其中最搞笑的就是戴超薄手术手套，在不留痕迹的同时最大限度的保留手感，我们的玩家真是可爱至极啊。DS方面日前有一批比较便宜的捆绑型美版机，如果是以性价比为首要需求的玩家可以考虑，行货这段时间则出现了缺货现象。

PSP豪华版	2500元
PSP普通版	2200元
NDSL	1600元
NDS捆绑	1100元
小神游SP加亮版	670元
小神游GBM	750元
GBM	700元
翻新GBA	340元
翻新SP	480元

无论如何，只要游戏快乐，管他掌机如何呢？（陈玉金）
男，16岁，江苏省苏州市三元三村，215004



特别报道 众望所归，DS版《赛尔达传说》登场





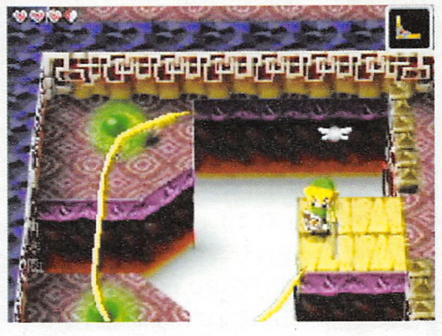
真是应了那句话了“该来的还是来了”，在DS《银河战士》发售，《新超级马里奥兄弟》公布明确的发售日后，很多人把目光转向了任天堂另一块金字招牌，在日本和北美都由很大影响力的系列作品——《赛尔达传说》。

原以为DS版的《赛尔达传说》会在今年的E3正式公布，没想到在这次GDC2006上就公布了。目前游戏的美版名称定为“THE LEGEND OF ZELDA Phantom Hourglass”（赛尔达传说 幻影沙漏），近几年来《赛尔达》系列的标题命名方式都是以游戏中的重要道具而命名，由此可见这次的故事正是围绕着沙漏而展开。

在GDC2006的现场播放的宣传片中，最初用笔画了一个Z字型，之后补上了一笔，形成一个沙漏的形状，然后，大家所熟悉的解谜时的声音响了起来。这时一个我们熟悉的身影出现在眼前，这就是林克。之后宣传片中展示了正式游戏时的战斗画面，挥剑、回旋斩等动作一一呈现。还有利用了NDS的独特机能，使用触笔解谜，以及用触笔划出回旋镖的路线。在宣传片中还出现驾船炮战的画面，据在现场的人士叙述，在这个画面出现时，全场都沸腾了起来，欢呼声和掌声不断响起，影像虽然较短，只有一分半中左右，但是却给所有喜欢《赛尔达》的玩家们吃了一颗定心丸。

从这次的影像中我们可以看出DS版的《赛尔达》采用了和GC版《风之韵》类似的3D卡通渲染技术。游戏的视角从原来掌机作品的2D俯视变为了45度的斜俯视。一般的时候下屏显示游戏画面，上屏显示地图。在本作中结合了触摸功能出现了一些新的玩法，比如在宣传片中展示的地图标记系统，可以把上屏的地图调下来，然后可以用笔在上面做一些自己所需信息的标记，比如某个机关的位置，随后再把地图调回上屏。原来的作品中我们也只能靠地图、罗盘等显示大致的位置，部分机关的位置要靠自己去记，这一新



系统对于在迷宫冒险方便了不少。关于触摸功能还有我们看到的用笔指定回旋镖飞行的轨迹，达到解谜的目的。这次作品确实是把触摸机能的实用性体现了出来。从目前公开的影像来看，本作无论是画面还是音乐，或解谜要素都给人一个非常不错的印象。

目前这款游戏的发售日价格都尚未公布，让我们期待在E3展上能看到更多关于它的消息吧。

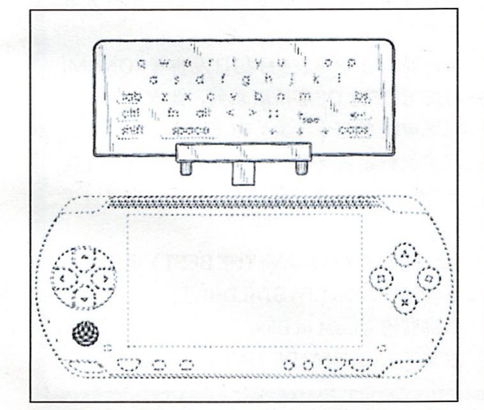
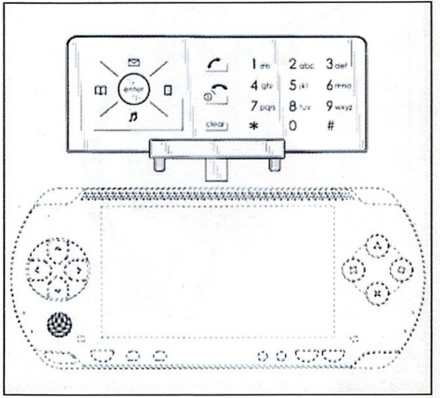
PSP新外设假想图

在去年E3的时候曾经提到过PSP的电话功能，当时也有不少人提出了不少假想的方案。这次我们看到的这张图是一个国外玩家设计的电话功能和键盘外设的假想图。从图上可以看出，这两个外设都使用了PSP的USB数据端口，官方在发布PSP的时候就曾说过通过USB数据端口可以实现很多功能，从TALKMAN公布后，更加验证了这种说法。TALKMAN是利用USB端口，在上面接专用的外置麦克风，通过软件实现语言的翻译功能。由此可见在PSP的USB端口上确实可以大做文章。

右图是移动电话外设的假想图上有电话常用的按键，而且边上还有收信息、听音乐、看电子图书等功能的按键。基本上移动电话的功能都可以实现。确实是十分不错的设计。NDS和PSP都公布了便携电视功能的外设，照此看来，如果加上麦克风、摄像头等，连可视电话的功能也许都可以实现。

左图是PSP用键盘外设假想图，同样是使用了USB端口，这个设计大概是因为使用PSP浏览网页的时候输入的速度太慢了，而且不如键盘方便。从图上可以看出，这个键盘比较简单，但是常用的键都有了，再加上可以配合上PSP的一些按键，这样一来就可以实现不少功能了。

但是再怎么说假想也是假想，现实的技术和假想会有很大的差距。不过很多也都是从假想而来的，官方也经常暴出一些我们意想不到的新机能，而玩家更是希望通过各种软件和硬件使自己的主机实现更多的功能。

掌机咨询情报站

●恶魔城新作标题公布。在美国的游戏杂志《GAME PRO》上公布了DS《恶魔城》的新作标题，目前这个新作的标题名为“DUAL MOONS”（双月），游戏发售日定在了2007年。之前曾有消息称在美国任天堂的官方杂志《NINTENDO POWER》上看到过这个标题，由此推定会在下期的《NP》上公布相关消息，不过这也只是目前的猜测而已。不过这个标题很容易让人感觉这次的作品会有真正的两城设定。不管怎么说，在确切消息没公布前我们还是继续观望吧。

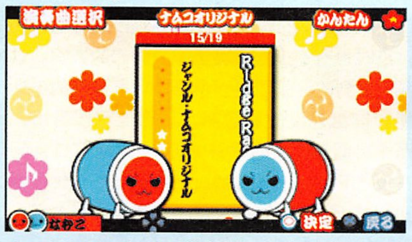
●NDS《暴风传说》声优阵容公开。这次NDS的《暴风传说》将起用声优。目前已知的6名声优是：

カイウス——高城元气
ルビア——门肋 舞
ティルキス——山崎**たくみ**
フォレスト——乃村健次
アーリア——荒木香惠
ルキウス——斋贺**みつき**

虽然官方说起用声优，不过全程语音的可能性不大，可能是像《幻想传说》那种关键台词有语音，还有在战斗出招时有语音，还是那句话：喊出来的必杀和台词是最爽的。目前官方还公布了一位带着面具的谜之角色，关于这位谜之角色身份如何，请看我们的后续报道。本作的发售日延期为6月8日，延期后会有什么表现，让我们拭目以待吧。



●PSP《太鼓达人》最后两首下载曲目发表，最后两个曲目分别是《恋文2000》和《**クラシックメドレ-(ロック篇)**》，这两个曲目是3月28日开始提供下载的，其中《恋文2000》是街机《太鼓达人8》中收录的曲目。这次提供的两首曲目是免费下载的22首曲目中最后两首。如果之前曾下载过所有曲目的玩家现在应该是游戏中内置的38首加下载的22首，共60首曲目。



●在刚闭幕不久的GDC2006（游戏开发者大会）上公布了该大会的奖项和获奖作品。在掌机作品中任天堂公司的原创宠物游戏《任天狗》获得了创新奖、最佳游戏设计奖、最佳科技奖；NDS的《动物之森》获得了最佳游戏设计奖、最佳游戏奖；Electroplankton获得了最佳音效奖。这次获奖的掌机游戏都和任天堂有关，还是想说那句话，第三方要多多努力了。

●KONAMI预定在6月29日发售《KONAMI THE BEST》DS廉价版系列，此次发售的是《恶魔城 苍月十字架》和《加油伍右卫门 大江户天狗返还之卷》。此外，还有其他几款DS预计要发售廉价版，有兴趣的玩家可以关注一下。

预计发售的《KONAMI THE BEST》廉价版：
网球王子2005 CRYSTALDRIVE
孤岛冒险～Lost in Blue
游戏王 NIGHTMARE TROUBADOUR



掌机迷排行榜 TOP 20

近期掌机游戏市场佳作不断，大家在尝试新游戏的同时也不要忘记给我们的排行榜投票啊！排行榜开设长期以来，鲜有新游戏上榜，希望大家还要多支持！



1位 口袋妖怪·绿宝石

厂商：NINTENDO 机种：GBA
类型：RPG 发售日：2004.09.16

似乎现在所有关于口袋的玩家都将眼光放在年底推出的DS版系列最新作啊！



当期 4126/累计24772



2位 黄金太阳·被开启的封印

厂商：NINTENDO 机种：RPG
类型：GBA 发售日：2001.10.26

《黄金太阳》家族的这两款作品作品已经连续好几期霸占了排行榜前三的位置。



当期2560/累计14344



3位 黄金太阳·失落的时代

厂商：NINTENDO 机种：GBA
类型：RPG 发售日：2002.06.28

系列的最新作能够早日与大家见面，这应该是现在所有FANS们共同的心声。



当期2492/累计15267



4位 恶魔城·晓月圆舞曲

厂商：KONAMI 机种：GBA
类型：ACT 发售日：2003.05.08

DS版的《银河战士》系列最新作已经发售，与《恶魔城》系列的区别越来越大了！




当期2340/累计15106



5位 超级机器人大战OG2

厂商：BANPRESTO 机种：GBA
类型：SLG 发售日：2005.02.03

近期掌机市场眼镜厂推出机战新作的频率似乎慢了下来，期望下一作又是一款精品！




当期2097/累计13142

名次	游戏	厂商/机种/类型	当期	累计
6位	口袋妖怪·叶绿	NINTENDO GBA RPG	1901	12239
7位	口袋妖怪·火红	NINTENDO GBA RPG	1843	11409
8位	口袋妖怪·红宝石	NINTENDO GBA RPG	1768	11117
9位	马里奥赛车DS	NINTENDO NDS RAC	1749	12004
10位	口袋妖怪·蓝宝石	NINTENDO GBA RPG	1673	10614
11位	超级机器人大战J	BANPRESTO GBA SLG	1591	9601
12位	恶魔城·苍月的十字架	KONAMI NDS ACT	1409	8242
13位	牧场物语·矿石镇的伙伴们	MMV GBA RPG	1322	7066
14位	火炎纹章·烈火之剑	NINTENDO GBA SLG	1302	5768
15位	火炎纹章·圣魔光石	NINTENDO GBA SLG	1177	7613
16位	逆转裁判3	CAPCOM GBA AVG	1014	4910
17位	洛克人ZERO4	CAPCOM GBA ACT	996	6852
18位	动物之森 DS	NINTENDO NDS SLG	954	1697
19位	真·三国无双A	KOEI GBA ACT	824	6324
20位	马里奥赛车	NINTENDO GBA RAC	791	5589



类型游戏TOP3

ACT游戏

名次	游戏	厂商	机种
1位	恶魔城 晓月圆舞曲	KONAMI	GBA
2位	恶魔城 苍月的十字架	KONAMI	NDS
3位	洛克人 ZERO4	CAPCOM	GBA

RPG游戏

名次	游戏	厂商	机种
1位	口袋妖怪 绿宝石	NINTENDO	GBA
2位	黄金太阳 被开启的封印	NINTENDO	GBA
3位	黄金太阳 失落的时代	NINTENDO	GBA

RAC游戏

名次	游戏	厂商	机种
1位	马里奥赛车 DS	NINTENDO	NDS
2位	马里奥赛车	NINTENDO	GBA
3位	山脊赛车	NAMCO	PSP

SLG游戏

名次	游戏	厂商	机种
1位	超级机器人大战 OG2	BANPRESTO	GBA
2位	超级机器人大战J	BANPRESTO	GBA
3位	火炎纹章 烈火之剑	NINTENDO	GBA

FTG游戏

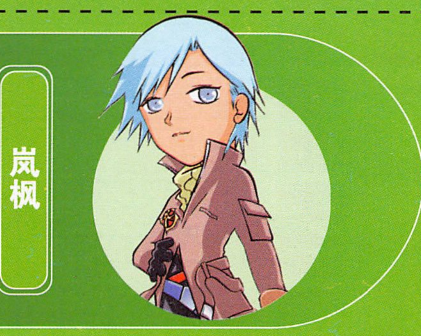
名次	游戏	厂商	机种
1位	格斗之王 EX2	SNKPLAYMORE	GBA
2位	街霸2X 复活	CAPCOM	GBA
3位	街霸 ZERO3 UP	CAPCOM	GBA

游戏品质

GAME REVIEW 掌机游戏铁板阵

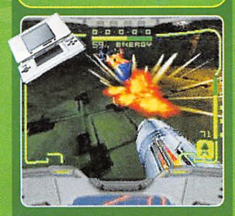
作品

批评家

	刃舞者 千年之约	俄罗斯方块
		
	机种：PSP 版本：日版 厂商：SCE 类型：RPG 发售日：2006.03.02	机种：NDS 版本：美版 厂商：任天堂 类型：PUZ 发售日：2006.03.20
 岚枫	本作的出现对于缺少原创RPG类型游戏的PSP平台无疑是一针强心剂。作为一款标准的日式RPG，本作并没有给我带来太大的震撼，平平淡淡的剧情，迷宫与谜题的设计也较中庸，道具合成系统虽然是一大亮点，但冗长的练级时间实在让人抓狂。	《俄罗斯方块》是个奇迹，虽然在众人玩家的眼中它太平凡了！太普通了！但它的魅力永远无法被其它同类型游戏所取代。DS版的最新作将该系列再次推向一个新的高度。全新的玩法以及WIFI的介入赋予该作新的生命，实在是DS标配游戏啊！
 暗凌	作为PSP上的一款原创RPG游戏，《刃舞者》的出现是值得肯定的，相比其他RPG，无需再更多赞扬强劲的机能下画面多么出众。即时与回合结合的战斗系统使战斗灵活多变，不会让人觉得千篇一律过于沉闷，唯一不足之处在于战斗还是有点太频繁了。	上世纪90年代《俄罗斯方块》曾经风靡全国，无论男女老少都手捧方块机玩的上瘾，时隔这么多年，新的《俄罗斯方块DS》以崭新的形式出现，让人不由感慨原来方块游戏也可以这么好玩，丰富的游戏模式中体现出的无尽创意和带来的无穷乐趣。
 剑纹	就剧情来说，《刃舞者》还算做的中规中矩，只是最后魔王没有一如既往的被打败，很显然的表明了SCE有意出续作的用心。合成系统是一项成功的设定，大大增加了游戏的乐趣，只是某些材料的取得太不容易。多人联机模式也是相当有趣的。	NDS版的单机模式新增了多种极具创意的玩法，使这个老游戏重获新生，恐怕是原制作者都无法预料的。多人版也不仅限于和身边的朋友联机，NDS的WIFI功能使全世界的玩家进行联机，享受对战的乐趣。当然，如果能有语音聊天功能就更完美了。

提醒大家爱护自己的游戏机，它们不是因为电而工作，而是因为你的爱而存在。（陈相羽）男，17岁，成都七中高2007级2班，610031

银河战士 猎人



机种：NDS
版本：美版
厂商：任天堂
类型：FPS
发售日：2006.03.20

小枫虽然是《银河战士》系列的死忠，但却只局限于2D作品，因为我玩FPS会头晕，因此也错过了当初被喻为神作的NGC版作品。DS版我是无论如何都不能错过了。别致的操作方式与精致的画面绝对是如今DS游戏之最，100%收集的乐趣依然不减。

NDS首发就带着《银河战士 猎人》的试玩版，到正式版发售时间间隔实在不短。得利于NDS的触摸屏和转型为FPS操作方式，《猎人》的操作不成问题。但缺点是NDS重量比较重，玩长了也许很累，对于动作游戏苦手来说，这次的操作还真是不容易上手。

转型FPS类型后的《银河战士》没有让人失望。游戏的操作手感完美。画面和音乐达到了NDS的机能极限。另外的优点还有：游戏流程很长，区域变化很大，关卡设计优秀等等。其实最让人兴奋的是6个星际猎人的出现，真正的精华也是WIFI对战。

王女联盟



机种：GBA
版本：日版
厂商：STING
类型：SRPG
发售日：2006.03.23

STING在《约束之地》后又给我们带来了一款非常不错的作品。这款游戏可以说是真正意义上的大作！无论是音乐还是画面，人设也非常不错。游戏中主要靠卡片来移动、战斗，发必杀技也是需要卡片的。作为目前GBA上最后一款大作找不到不玩的理由。

很久没有玩到优秀的SRPG游戏了，在GBA末期之时《王女联盟》的出现让人眼前为之一亮，原创的系统、精致的画面、足够长的流程，还有什么理由不把这款游戏视若珍宝，近期不打算玩别的游戏了，期待STING公司能够推出更多的优秀作品。

首先要称赞一下STING，《约束之地》的系统就做的十分优秀，本作的系统也很出彩，整个系统也比较平衡。游戏中使用策略卡片战斗，同时还有诸多有利、不利的因素影响着整场战斗。本作中的隐藏要素也相当丰富，此外还有多结局的设定，十分不错。

口袋妖怪战队



机种：NDS
版本：日版
厂商：任天堂
类型：ARPG
发售日：2006.03.23

发售前关注的目光不少，但发售后的评价却比较一般。游戏画面风格和正统风格差别比较大。游戏中捕捉妖怪是靠划圈使用捕捉器，再划够妖怪所需的圈数后就算捕捉成功了。但不管怎么说，这次的作品还是值得一玩的，喜欢PMFANS们别错过。

《口袋妖怪战队》像《口袋妖怪管理员》一样，与以往不同风格的人设看起来不太习惯，捕捉到的野生精灵虽然不能永久拥有，但是借助它们的能力来解开各种谜题是很有趣的。口袋系列中一直都强调的收集要素仍然在图鉴上得到体现。

说这个游戏是为了触摸而推出真是一点都不过分。就算是《口袋妖怪》的旁支作品，要素也是非常丰富的。捕捉妖怪的方式从原来的扔妖怪球变为疯狂地划圈，可以说是NDS上一个新生的屏幕杀手。强烈建议想玩这个游戏的玩家先给屏幕贴膜。

深邃迷宫



机种：NDS
版本：日版
厂商：Interactive Brains
类型：ACT
发售日：2006.03.23

开场的2D动画整体素质还算不错，本来以为是一款恐怖的封闭式冒险游戏。结果画面一转就成了剑与魔法的世界，让人接受起来还真是有些困难。游戏的进行方式被做成了主视角模式，恶劣的操作感以及严重不足的流畅度使游戏的感觉大打折扣。

第一人称视点和手动攻击的设定让人想起那款《剑神斗恶龙》，可惜游戏做的不够好。人物的动作显得僵硬生涩，视角转换也不够灵活，总体来说操作非常别扭，开头动画无数的大方块就已经让人倒足胃口了，对这款游戏只能说是遗憾的失败之作。

《深邃迷宫》在手机游戏中算是大作，但是在NDS平台推出的版本，只达到目前手机3D游戏水准就有点说不过去了。这种突出系统的游戏似乎可以不重视画面和操作，但是《深邃迷宫》的画面也太简陋了点。这样的素质很难让人深入下去。

掌机是躯壳，电池是食物，游戏卡是大脑，屏幕音响是五官，而按键是手脚。（王斯权）
男，17岁，福建省福州市台江区浦东小区2座10号服装店，350004

不朽的名作《重装

METAL SAGA メタルサーガ 鋼の季節

NDS	SUCCESS	2006.06
	RPG	1人用/5040日元
重装机兵 钢的季节	对应触笔	

《重装机兵》系列自从在1991年推出了第一作以来，就以其自由度极高的系统获得巨大的人气。该系列的最新作《重装机兵 钢的季节》目前已经确定将于今年夏季登陆NDS，该作品最新的试验就是在操作方法上完全使用触笔。

本作的画面依然是采用了2D的形式，这一设定也使得系列的FANS在玩本作时更加容易上手，而刚刚接触该系列的新手也可以比较容易的接受本作。在本期中，我们将为大家介绍系列中一些重要的要素，其中包括一些登场的人物。



主人公
和姐姐卡莲以及像父亲般的克里夫一起在农场中生活的少年，与杰西的相遇成为了他生命中的重要转折点，从此他的生活发生了变化……

流浪的猎人 杰西
这个四处流浪的猎人拥有名叫"诺亚种子"的东西，为了破坏这个谜一般的东西，他来到了克里夫的住所拜访。

梅格
机修工组织"铁窟"的头领的女儿，一个非常有才能的少女，在冒险中能发挥很大作用。

泡奇
智力得到强化而且被野性化了的超级神犬，是一个非常忠于主人的伙伴。



完全使用触笔进行操作，全部军事行动都用触笔指挥



↑战斗剧情和实战部分的全部行动都可以用触笔来直接操作，玩的时候非常有立体感。

在事件流程中会出现特别的画面

ジェシィ「てめーら！
止まりやがれ！
撃つぞ～！

←当游戏中发生事件时，会用特别的画面来表现，这种强烈的临场感可以给玩家带来更多的乐趣。

战斗画面是分开来表示的

「はっ！
「あ、あんたハンターだな。
た、助けてくれー。

→由于本作中采用了很容易看到全体成员的分隔画面来显示，所以用触笔来操作就是很容易的事情了。

每个登场人物都可以使用自己独有的特技

游戏中不同的登场人物拥有各种不同的独有特技。这些特技主要分为战斗、制造和特异功能三种，根据人物职业的不同可以使用的特技也不同，有的人可以制作炮弹或者是装备道具，有的则是可以修理机械。玩家要尽快地了解什么人可以使用什么效果的特技，这样才能有效地利用这些特技。

机兵》系列最新作登陆NDS！！

传说中的机修工 「神之手」克里夫

曾经是传说中的赏金猎人，和莱班娜一起并肩战斗的男人。他一边养育着莱班娜的遗孤——主人公，一边过着平静的生活。

传说中的战士 「妖火」英格丽特

她是曾经和克里夫、莱班娜一起战斗过的战士，现在依然置身于战场之中，依靠战斗来打发日子，消磨时光。

打倒怪兽就可以得到赏金！

作为一名赏金猎人，他的生存之道就是不断地打到被悬赏的怪物来赚取奖金。在本作中，制作人员为玩家们准备了为数不少的老奸巨猾的赏金怪物。玩家需要在世界各地不断寻找这些四处作恶的赏金怪物，用手中的武器狠狠地教训它们。







主人公的姐姐 卡莲

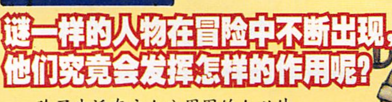
作为主人公的姐姐，卡莲健康地生活在这个几乎破灭的世界中。虽然样子看上去有些厉害，但她是一个性格非常温柔的女生呢！





农场中的孤儿 茜茜

居住在主人公等人的农场里的少女，她的父母都被怪物夺去了生命，这是她不能忘记的过去。



谜一样的人物在冒险中不断出现，他们究竟会发挥怎样的作用呢？

除了生活在主人公周围的人以外，还有一些谜一样的人物也将会出现在游戏的过程当中。目前已经知道的有装束如同冒险家一样的佩帕曼、他的助手维纳斯小姐以及与“诺亚种子”有着非凡关系的兽人德乌多，他们究竟和游戏的故事情节有着怎样的关系，又会在我们的冒险历程中起到怎样的作用呢？看来还要等到游戏发售才能知道。



佩帕曼





兽人德乌多



助手维纳斯



NDS	元气	2006.05.25
	SLG	1人用/5040日元
大战略DS		全年龄推荐

率领佣兵部队在混乱的中东战场上攻城拔寨！

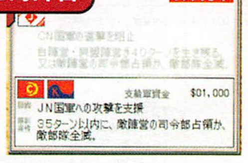
著名的SLG游戏《大战略》以其反映现实的世界观设定和完全真实化的各种兵器受到广大玩家的热烈欢迎，不久之后，本系列的最新作即将在NDS上登场亮相。本作中准备了不少可以最大限度活用DS机能的要素，下面就让我们一起来看看本作中得到进化的一些要素，其中包括了战斗的流程和新的游戏系统。

主人公是佣兵部队的指挥官

IQ国在联合国的监视下建立了临时政权，但是在这个国家里却出现了要暴乱的迹象。由主角带领的佣兵部队同时收到了来自反抗军和联邦国军队两个方面的协助邀请，究竟应该帮助双方中的哪一方呢？这就需要担任部队司令官的主人公来决定了。

战斗流程介绍

1 决定自己的阵营



→首先要决定究竟接受两支对立军队中哪一支军队的邀请。玩家应该确认双方提供的军费和胜利条件，然后好好考虑自己应该支持谁。

2 兵器的生产



←战争开始以后，首先要利用手中的军费制造出自己需要的武器。在生产兵器时，玩家应该全面地考虑到战场地图中的地形、敌军部队的兵种、耗费资金的多少以及武器完成的时间，然后再开始组建自己的部队。

3 攻击敌军



→当部队的组建工作基本完成之后，玩家就要准备开始对敌军进行攻击了。玩家要不断击溃敌人部队，向敌军的城市或军用设施进攻，为了达成胜利条件而不断战斗。

4 占领据点



←在大部分的战斗中，只要占领了敌军的司令部就可以取得胜利。玩家要击败敌人的守卫部队，然后派步兵去占领设施，当其“占领耐久度”变成0时就算占领成功。

参战各国主力兵器大检阅

由中东的IQ国的叛乱而引发的战争使得亚洲和北欧的众多国家都被卷入其中，其战线的长度在不断地扩大。在这里，我们将为大家介绍一些目前已经确定被卷入其中的国家的主力兵器。各国可以生产的主力兵器各不相同，这些不同的兵器也反映了这些国家的特征。什么国家能使用什么样的兵器也许就是决定它支持哪一方的重要因素。

IQ国 Abb150



←可以集中几个部队发动攻击的自行式火箭炮，虽然其所携带的弹药较少，行动的距离也很短，但是强大的攻击力仍然是其魅力所在。

CN国 88B式战车



←用很低的费用生产出来的主力战车，攻击力和耐久力都很低，但是因为可以大量生产，所以适合用来进行依靠数量取胜的战争。

灵活运用了DS机能的全新系统

在本作之前，系列的系统都是比较复杂的。本作的系统由于利用了NDS的新机能得到了进化，游戏的时候更加容易了。玩家可以利用主机的两个画面将相关情报分开表示，也可以用触摸笔直接对战斗单位进行指挥，这些都是全面活用NDS机能后得到的系统。另外，地图上的军团排成方形，兵器也可以变形，这就是让我们感到亲切的《大战略》。



↑选定了攻击命令后就会进入战斗画面，这个过程几乎没有读取时间，非常的流畅。这样的游戏玩起来让人觉得非常舒服。

可以用触笔直接操作

在战场的地图上，玩家可以用触笔直接操纵部队的活动。无论是与敌我双方中哪一支军队混在一起时，玩家都可以通过触笔来选择自己想控制的部队。即使地图上有很多部队，玩家仍然可以用很少的动作来操作自己想控制的部队。因为地图上有可以用触笔操作的图标，所以即使完全不用按键也可以进行游戏。

触笔操作用图标



→在地图画面上显示出B和X等按键的图标，通过用触笔点击这些图标可以起到和用按键操作相同的效果。






可以使用触笔来调整画面显示的内容

让人更容易看清战局 情报分开表示



游戏中用两个屏幕来分别显示《大战略》中众多的情报内容，其中的一个屏幕用来表示部队的全部情报和显示整个地图，另一个画面上则表示了当前战场的地图，看起来非常方便。另外，本作中的上下画面还可以交替显示，选择想使用触笔来控制的画面就可以快捷方便地进行游戏了。





上下画面可以交换显示！

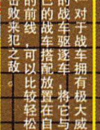
←通过按键控制可以使游戏的上下画面相互交替。当玩家想操纵部队的时候就把战斗画面调到下屏幕，查看部队时则可以把情报调到下屏幕。

JP国 F15EJ Stk-Eg



←在空中兵器中行动范围非常大的战斗机，因为可以对空中和地面作战，是使用率非常高的兵器。

UA国 M901A1 ITV



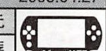

←对于战车拥有极大威力的战车驱逐车，将它与自己的战车搭配放置在自己的前线，可以比较轻松地击败来犯之敌。

GR国 AH Mk1Ape




←虽然与战斗机相比性能比较差，但是因为它可以用较低费用生产出来的空中战斗单位，所以可以利用量产形成数量优势，以此来获得战斗的胜利。

PSP	HUDSON	2006.04.27
	A·RPG 1—4人/5040日元	
炼狱2 通往天堂的楼梯	12岁以上推荐	



炼狱弍
RENGOKU II The Stairway to H.E.A.V.E.N.

以意大利著名诗人但丁的代表作“神曲”为基础制作而成的A·RPG游戏《炼狱》在经过大幅度的升级制作后终于再次复活了！

为了生存而进行的战斗 在无间地狱中再次展开！

那些战斗的日子还没有结束！

←在昏暗的塔楼的地下，主人公人形机体出现了。从此，我们将置身于一个只有战斗才能生存的世界中，杀向炼狱吧！

被称为“炼狱”的塔可不仅仅只有一个……在前作的结局中，主人公最终逃到了外界。现在，在他的眼里出现的是一个和自己曾经去过的塔非常相似的建筑物，这里面的情况已经混乱到无以复加的地步了。可以说，本作就是上作扩展到另一座塔的故事。要想生存就必须在生死对战中取得胜利，用自己的双眼去烧毁那所谓的真实吧！

自动战斗兵器 A.D.A.M

虽然同前作的主人公是同一个A.D.A.M，但却是另一个不同的个体。也许不是最强的战斗型人形机器人，但他将一直在塔楼中战斗下去。依靠武器形成系统，它可以在瞬间改变自己各个部分的武装。



系统沿袭了前作的风格

←本作的基本系统仍然沿袭了前作的设定，玩家需要不断打倒敌人、夺取武器，并把冲到塔楼的最上层作为自己的目标。



武器装备是胜负的关键

→将从敌人手中缴获的武器用来装备自己，可增强自己的实力。

要成为最强的战斗机器人

←在战斗中绝对不要向任何人屈服，不断战斗才能成为最强大的战斗型机器人。

被遗忘的自我复活……

与前作一样，本作中玩家所处的塔楼也分为8层，而且每一层的风格都完全不同。本作中，玩家在塔楼中最需要注意的就是要考虑“适合战斗场所地形的战斗方法”。每到一层，玩家应该首先迅速地发现该层的特点，然后再配备上最好用的武器装备。



配合战斗场所的地形来摸索最佳的战斗方法！

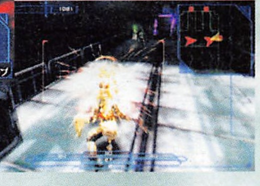


↑玩家在塔中最重要的事情莫过于搜索游戏中每一层中为玩家准备好的各种装备。

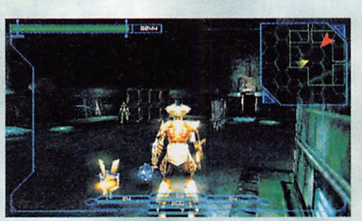
打倒敌人夺取武器，在战斗中取得优势地位

从敌人手中夺来的或者是捡来的“武装胶囊”是可以在A.D.A.M机体的各个地方提供装备的，将这些胶囊放入机体之中就可以使用相关的武器装备了。因为可以随时变更自身的武器装备，所以随机应变地选择装备就是非常重要的了。

钻头铁爪



用巨大的电钻高速旋转来猛烈地攻击敌人，其强大的攻击力能给敌人造成严重伤害。



↑装备后可以强化被装备部位防御能力的防御装甲，受到敌人物理攻击时能够减轻自身所受的伤害。

牵引锁链





它可以将锁链高速射出锁住敌人，再把敌人拖到玩家的面前，与其他武器配合使用更具威力。

塔内的每一层都设有不同的主题

在塔楼的每一层里都设有诸如“骄傲者”、“嫉妒者”或“懒惰者”等不同主题，有的楼层容易出现过热现象，有的楼层则是很难看清敌人，这些特色大大影响了整个战况的走向。所以，在不同的楼层要马上研究新的战斗方法。



←在每个楼层中都有一个以上的休息点，玩家可以在那里调整武器装备、存档和恢复耐久力。



一楼BOSS 马鲁斯

体积远远大于A.D.A.M的巨大BOSS，玩家要小心它的连续攻击。



二楼BOSS 琉珈王

难以确认形状的BOSS，它的双手装备着强力的高热剑，能够快速移动攻击玩家，还可以隐身。



脑力训练2

本作中训练的题目超过了50种！



PSP	SEGA	2006.05.25
	ETC	1－2人用/2940日元
脑力训练 便携版2		全年龄推荐

通过正宗的脑力训练来活化脑力

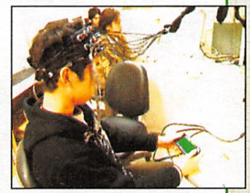
《脑力训练 便携版》是一款锻炼型的软件，本作以寓教于乐的形式一边进行一些简单的计算和记忆类小游戏，一边锻炼大脑的灵活性。现在，这个系列游戏的第二作也登场亮相了。与前作相比，这次的新作中收录的训练题目的种类成倍增长，总数就超过了50个以上。前作中曾经出现过一边训练一边游历整个日本各地的挑战模式，在本作中，这个模式的舞台大幅度的增长，从小小的日本扩展到了全世界各地。此外，本作还利用PSP的无线通讯机能追加了对战功能。平时随身携带这款游戏，可以在工作或学习的间歇时活跃自己疲劳的大脑。



↑→本作中训练的种类超过50种，可以更加活化人的大脑，让玩家玩得更久！

训练效果是经过实际验证的

与前作相同，本作的主编仍然是东北大学未来科学技术共同研究中心的川岛隆太教授，因此我们有理由对本作的出色效果抱有期待。因为教授是“大脑机能影像研究”的第一人，专门研究大脑的哪个部分拥有哪种机能！



川岛隆太教授主编

用选择的方式来回答

在各种不同的训练中，使用的按键只有○×△□这四个按键。这种简单的设计使玩家可以很容易地操作游戏，轻松的享受游戏的乐趣，大家都来练练看吧！

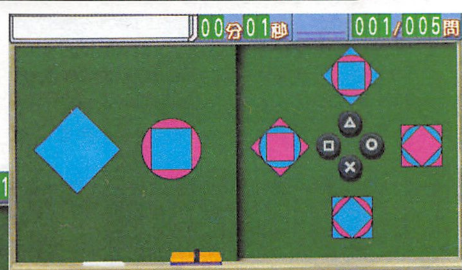
不会出现认错

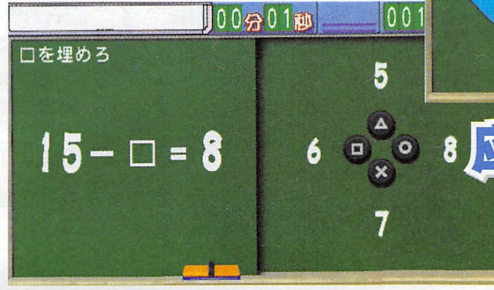


三种模式来训练头脑的灵活度

看图形选择答案

→将图中左侧圆形的图案与方形的图案重叠放置，所得到的会是怎样的图形呢？不要凭借直觉去判断，仔细认清楚后再选择。

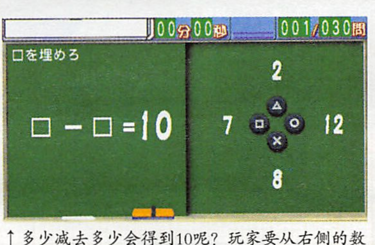




应该填入的数字是？

←15减掉多少才能得到8呢？请在方框中填入正确的数字。题目本身是很简单的，但是过于着急也会出错。要在注意时间的同时沉着地回答。

按着顺序选择



↑多少减去多少会得到10呢？玩家要从右侧的数字当中选择两个填入左侧的方框之中，记住，要按着顺序选择正确答案。

填入的符号是什么？

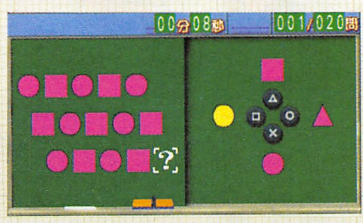
↑在左侧的式子中填入正确的符号使其成立，由于是两个符号同时选择，所以要看准符号的组合顺序再决定自己的答案。

这个假名是什么？



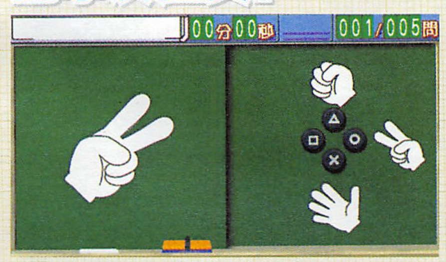
找出排列的法则





↑→首先要找出左侧图中数字和图形排列的法则，然后在右侧的数字和图形中选择出符合法则的填入左侧的问号当中。

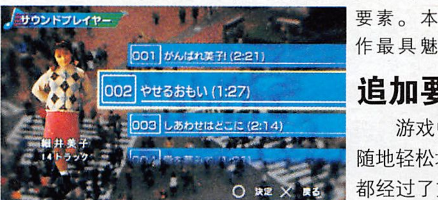
猜拳决胜负！



←大家都玩过猜拳游戏，这里就需要玩家根据随机的胜负要求来选择合适的答案，不会日语的玩家可能会稍微辛苦一点。

人气音像小说《街》强力升级后登陆PSP主机!!

作为一部音像小说，《街》主要讲述了以涉谷地区为舞台的形形色色的不同人身上的故事。在这次的改进版中，追加了诸如此前未能收录的剧情内容和音响机能等全新的要素。本作最具魅力的当数频道转换系统，它可以使玩家在对话中切换到其他主人公故事情节的视点上。一个主人公的行动可能会对其他的主人公产生各种影响甚至于可以造成意想不到的结果，在这个任何事情都有可能发生的世界里，玩家必须要很好地疏导这些主人公复杂地纠缠在一起的命运。



追加要素1 音乐播放功能

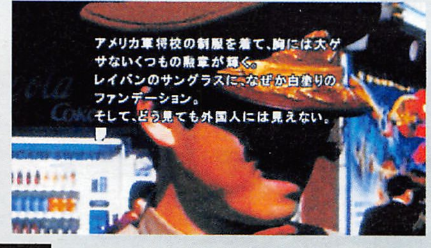
游戏中追加了音乐播放功能，这个功能使得玩家可以随时随地轻松地听到游戏中使用的BGM。而且，这些被收录的曲目都经过了重新处理，就让高音质的音乐来愉悦我们的耳朵吧！

追加要素2 追加了以往未收录的极秘剧情

在本作中，剧情方面还有所追加。这次增加了新人助理监督“**サギ**山”和自称是美国大兵的“帕特里克·但丁”等两个剧情，这些可是以往不曾出现的极秘剧情哦！在这个模式中，玩家不能使用频道转换系统，只能单纯的把这些剧情进行下去。

帕特里克·但丁篇

本篇讲述的中心内容是直到本章的最后也没有亮出真实身份的帕特里克·但丁的故事。这个自称是空军大佐的男人拥有一份离奇的纯爱，究竟他对高校教师的一片痴心最后能否美梦成真呢，另外，谜一样的他的真正身份究竟是什么呢？这些都等待着玩家在游戏中一一去揭开谜底。



サギ山篇

本篇讲述的是因为第一次来到摄影现场而战战兢兢的新人助理监督**サギ**山的故事。扮演助理监督的可是人气演员XX洋介，所以大家要记得看看哦！





初出茅庐的助理监督サギ山的奋斗剧！

PSP	SEGA	2006.04.27
	AVG	1人用/5040日元
街 特别篇 命运交叉点		18岁以上推荐

特别篇

かまいたちの夜2

《恐怖惊魂夜2》将把无尽的恐怖带到PSP上！

PSP	SEGA	2006.05.25
	AVG	1人用/5040日元
恐怖惊魂夜2		18岁以上推荐

你的选择将会改变游戏中的未来事件



↑→游戏中的选择项是可以返回的，利用流程图机能就可以实现了。根据选择分支选项的不同，本作将可以发展出庞大的剧情。

拥有很高人气的恐怖音像小说游戏——《恐怖惊魂夜2》终于在PSP这台主机上登场了！虽然这次即将发售的仅仅是一款移植作品，但是由于本作中收录了全新的音像剧情而使得本作可以让老玩家也能玩出一些新感觉。这段新增加的剧情是从曾经引起轰动的电视剧CD《略带18禁的恐怖惊魂夜》的新剧情中选出来的，而且《3年B组金八老师 站在传说的讲坛上》中也将有客座演出人员。

随着剧情的展开将会出现多样的流程

剧情深奥，众多分支变化不断

在本作中，根据玩家可以通过在选择剧情分支时选择不同的选项来引发出庞大的剧情结构，今后我们将尽力向大家介绍游戏中将出现的那些剧情。游戏中基本的故事是“儿歌”篇，这是一个恐怖感四溢的篇章。另外，随着游戏的不断推进，玩家还可以看到各种不同的剧情，你能将这些剧情全部进行到底吗？

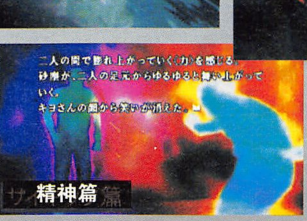


阴阳篇



底虫村篇

←这个篇章的中心内容主要是讲述拥有特异功能的真理子利用精神力量玩弄周围的人们，充满魄力的精神力战斗不容错过。



精神篇

TAKARA与它的掌上格斗

曾经当大家还在街机厅里不亦乐乎的对战格斗时，是不是都曾有过一个梦想，而那个梦想对于那个时候的我们来说却是遥远的。伴随的着梦想成长的我们，相信会有实现理想的这么一天。时间慢慢的过去，慢慢远离了掌中方块机的我们迎来了厚GB时代。就从那个时代开始我们相信着那时的梦想不久就要成为现实。而这个带给我们梦想的主人正是日本著名的玩具厂商TAKARA，并不是说它是第一个在掌机上制作格斗游戏的“人”，而是它将我们耳熟能详的ARC格斗作品放到了掌机上让我们能够随时随地的体验到FTG的乐趣。

记得某天一个朋友到我家里来玩，无意中看到那台厚厚的GAMEBOY，他拿起来就问了我一个问题：“你还记得当初是什么样的原因让你购入的这台GAMEBOY吗？”我想都没有想的回答道："就是因为我当初看到SNK的KOF95在这台小小的画面上，还能够如此的绽放它所应有的光彩。"朋友笑了，短短的几句话里面充满了对当时的回忆，多年以后无意中翻出了保存至今的热斗KOF95的卡带，马上有一种想要重温的感觉，四处寻找TAKARA所有的掌机格斗游戏后便开始了进入了回忆的世界。

在这个PSP与NDS的天地里请随我一起走进TAKARA的世界，一起回忆一下那时它所带给我们的感动。

——1982年，正是这个公司的智慧创造了占领我们梦世界的“变形金刚”。

TAKARA公司起初只是一家日本的玩具制造厂商，专门生产一些机器人系列与可动的电玩模型。起初的TAKARA并没有制作可动机器人的打算，不过由于当时日本的电视台正在播放一部以机器人为主体的动画，动画片中的机器人们可以自用的变成汽车、飞机等，所以根据这个动画的灵感TAKARA的设计家们就在当时推出了MICROMEN和DIACLONE系列套装的机器人可动式玩具，玩具一经推出并没有得到过多的好评。因为玩具的创新力并没有被激发出来，虽然这套玩具通过当时集英社热门的漫画杂志做宣传。但是由于玩具还是过于依赖驾驶员的设计(那时的玩具在设计上并没有突出可变形机器人的独立性，反而将两点放在了机器人驾驶舱内的驾驶员身上)，所以销量也就可想而知了。就当TAKARA准备放弃这两个系列机器人的时候，美国的玩具大厂“孩之宝”公司主动找上门来，想要与TAKARA公司共同开发能够变形的可动式玩具。起初因为高层的市场战略观念不同，还有一些赢利的分配问题导致合作这方面的协商并没有能够顺利的进行。不过后来TAKARA高层考虑到，如果共同合作开发的玩具一经获得成功就可以打开美国市场的大门，所以终于两方设计精英们的手握在了一起。



——1984年－梦想的大门在这里向大家打开。

在经过封闭式开发阶段后，双方设计师最终决定将TAKARA所设计的两个系列MICROMEN与DIACLONE进行合并。同时从里面挑出优秀的作品，进行重新设计。同时将这两个系列的机器人分为两个不同的派别，并且为它们编写故事剧本准备改编成动画作品，到这里为止我们大家所



熟悉的动画大作《变形金刚》就诞生了。

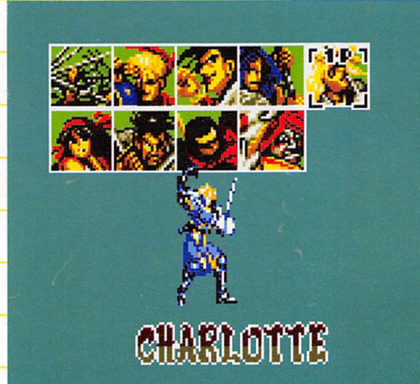
《变形金刚》这部作品一经播出立刻获得了极大的好评与追捧，在《变形金刚》刚刚播出之后各大玩具店就纷纷的将TAKARA与孩之宝合作设计的《变形金刚》人物玩具摆上货架。各大玩具店的此类玩具可以说在一时之间被抢购一空，短期缺货的现象长期存在着。《变形金刚》之所以能够成功，就是因为它出色的剧本设定。在变形金刚的世界中，每个机器人都存在着自己的思想。人类所拥有的友情和残忍一样存在《变形金刚》的动画设定中。孩之宝之前所设定的两派变形金刚们在他们的世界中不停的斗争，正义的一方是由汽车人所带领的Autobots，而邪恶的一方则是由霸天虎所带领的Decepticons。他们双方战斗的方式明显的区分了正义与邪恶的战斗方式，这也是变形金刚与其他机器人动画的不同之处(我想大家现在应该还能够想起变形金刚们在变形时候的声音^_^)。

重视美国与日本市场的变形金刚，不断的推出动画新作，与新作同时登场的模型玩具也会在同一时间登上玩具店的货架，变形金刚在日美两地的影响在逐渐升高。变形金刚成为孩之宝公司继星球大战玩具后第二大收入来源，而日本的TAKARA公司却因为与孩之宝公司在动画片的制作思路与剧情上出现分歧。而开始由自己本社来进行动画剧本设计以及玩具外形改良，从而诞生了两种不同的变形金刚动画。随后的TAKARA独立制作出了三部原创剧情的变形金刚动画。就这样两大合作厂商的关系也变得逐渐疏远。由于一部作品变成了两部制作人，所以在日本的电视台则出现了同时播放两部剧情完全不同《变形金刚》的有趣场面，也许是双方脱离了合作关系的原因，变形金刚的人气逐渐开始走向了下坡。为了挽回本社的营业额，经过高层的最终商议结果TAKARA决定开始涉及游戏界。

——1993年－创造了属于游戏玩家心中的梦想。

由于刚刚步入游戏界的TAKARA并没有太多的制作游戏的经验，所以他们并没有推出由变形金刚所改编的游戏而是聪明的买下了著名格斗游戏公司SNK的游戏移植版权，就因为这个原因我们才能够在16位机时代玩到众多优秀的SNK格斗游戏。当TAKARA买下SNK的移植版权后就成立了游戏制作小组（其实叫做游戏移植小组更加恰当一些），TAKARA与SNK公司的原班游戏制作小组在经过多方面的技术努力下，在16位机时代移植了众多优秀的游戏作品，游戏无论是在手感上还是在画面上都是十分优秀。记得当时某日刊曾经这么评价过TAKARA：“TAKARA所移植的格斗游戏最为优秀的地方就是招式与画面的最大化还原”。曾在16位机上移植过侍魂等SNK格斗作品后TAKARA又将移植路线放到了当时玩家的宠儿掌机上。在掌机上移植SNK的大容量机版游戏可没有在16位主机上来的那么简单，不过TAKARA仍然坚决的踏出了这一步。

当时TAKARA首先选择了SEGA公司的掌机GG进行了两部作品的移植工作，在卡带容量的限制下要保持自己的移植招牌可不是一件容易的事情，经过TAKARA本部与SNK多位技术人员的共同努力下，他们算是成功的亮出了第一张牌。



1994年是TAKARA移植作品最多的一年，首先它在“试金石”SEGA的主机上成功地移植了《侍魂》和当时正火爆的机台版《饿狼传说SP》。这两部作品虽然在移植时间上基本相同，但是在游戏质量上却完全不同。SNK的格斗武器始祖《侍魂》开创了武器格斗类的先河，TAKARA在向16位机移植的时候，就开始准备GG的移植工作了。由于机能不足和对掌机性不太了解的原因，16位主机出色的移植表现并没有带到GG上，游戏唯一和街机比较相近的就是游戏的画面，在

GG的彩色屏幕下出色表现出SFC版应有的画面水准。但是游戏本身可就远远不如家用机版，首先游戏在角色上从原版的12名角色缩减到9名。虽然游戏在招式上保留了街机版的全部招式，使得玩家们在掌机上也能使用出与街机版相同的招式。不过游戏在手感上并没有达到TAKARA应有的移植水准，玩家使用游戏中的任意角色完全可以仅仅使用一招通过全部关卡。某些比较强的招式还可以作为BUG技连续使用直到屈死对方，其原因就是因为在GG版中角色的招式完全没有硬值时间，并且游戏跳帧比较严重。唯一让人欣慰的就是招式在打到角色身上的时候仍然会有很硬派的感觉。游戏里取消了螃蟹步的裁判黑子与乱扔东西的飞脚，不过游戏中仍然会出现由飞脚所扔出来的道具。作为TAKARA在掌机上的初次移植作品，在机能薄弱的情况下，游戏的效果还是非常值得称赞的。



没过多久，GG上的第二部移植作品《饿狼传说SP》出现了。作为同样从SFC版移植的作品来说这次的移植再次证明了TAKARA高超的移植能力，游戏的总体水平大大超越了前面的侍魂。游戏同样在可选角色上进行了筛选，隐藏角色RYO直接就可以在游戏中选用。当玩家购入此游戏打开游戏的说明书，绝对会被和街机版相同的出招表所镇住，角色所该有的招式一招不少的保留在GG版中，游戏的画面与手感极为优秀，让人不敢相信这是一款掌机上的作品，而且街机版中的角色场地在经过简化后也移植到GG版中，这一切绝对会让玩家们沉浸其中不可自拔，不过遗憾的地方还是有的，那就是游戏由于按键的关系导致一些连续技不能成立，但是光凭这一点并不能掩盖它所独有的光芒，也正是因为这个游戏使得掌上格斗的“病毒”正式开始侵袭玩家。不过此时的掌机GG却在逐渐的走向失败，巨大的电量消费使得便携的掌机变成了“家庭专用掌机。”这一切使得TAKARA不得不放弃机能超越GB的GG，而也正是因为这个原因才能让我们在GB上面玩到许多的"TAKARA移植格斗。



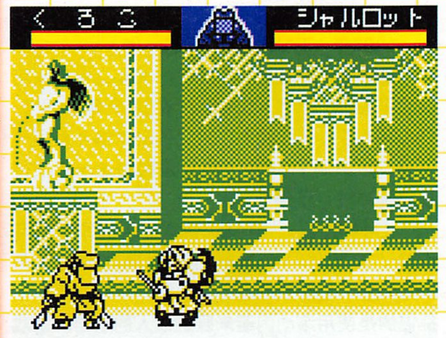
——热斗时代来临。

随着掌机GB的逐渐走红，TAKARA开始考虑向GB主机上移植SNK的格斗系列，不过由于当时GB卡带容量的限制，正当日刊刊登出TAKARA要移植格斗游戏的消息时，众多玩家都没有看好TAKARA的移植举动，因为街机数百M的游戏容量要移植到最大只有4M的GB卡带中(当时的GB卡带容量)，一定会在招数和画面上进行缩减，而街机版充满魄力的游戏的画面会在小小的黑白GB屏幕上如何表现？还有格斗游戏最重要的手感会在GB上缩水成什么样子？这一切都使得玩家与业界并没有看好TAKARA此次的举动。虽然TAKARA在GG上成功的移植了2部当时热门的SNK格斗游戏，但是GB在机能、卡带容量还有画面的差距下想要还原街机版是一件根本不可能完成的事情。就是因为这些原因所以TAKARA聪明的放弃了游戏的画面还原，反而将游戏人物制作成为更可爱的Q版角色，并且以“热斗”为主题拉开了GB格斗的序幕。



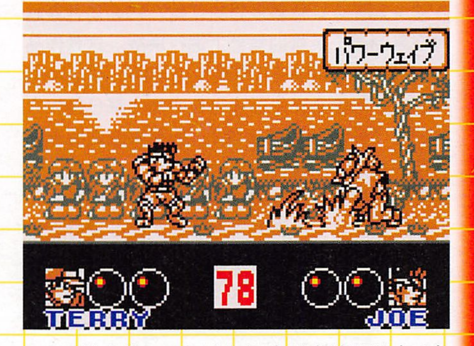
ものがたり

热斗系列首发第一弹《热斗侍魂》。与GG的移植路子相同，GB的首个热斗游戏同样是《侍魂》，TAKARA多次对侍魂的移植可以看出这款游戏在SNK的格斗游戏中占据了多大的位置。



游戏最让人吃惊的就是插上卡带后首先出现的是与街机版相同的开场画面与相当好听的原创音乐。此外正是从这此作开始的每一作，热斗都会有一个相当简单的TAKARA秘笈。此作的秘笈作为先驱来说确实不太好发现，秘笈所选出的人物是连街机版都不能够使用的黑子与飞脚。秘笈的使用方法非常简单而且有趣味性，使用方法是在开始的演示画面中在霸王丸眼睛出现的时候，连续按3次SELECT即可在角色选择画面中使用这两位超强角色。正式进入游戏后完整的角色选择会给玩家们带来第二个惊喜，街机原版的12个人物一个不少的保留在热斗侍魂中。虽然由于卡带容量的关系,一些角色的招式被缩减,但是让玩家们放心的是主角招式是绝对没有被改动的。当玩家们实际操作到角色的时候就是TAKARA所带来的第三个惊喜，游戏制作的十分流畅。一些角色街机版所有的连续技也可以在GB上使出，夏洛特的跳起重斩，霸王丸的弧月斩以及加尔福特的闪电镖在游戏中仍然有魄力的“演出”着。黑子虽然没有在地图中走来走去的评判规则，但是屏幕上方的血槽里黑子仍然会为胜利者做出明确的判断，每个角色独有的开场故事介绍更使得这个游戏的可玩性大增。游戏在GB上所带来的震撼并不差于许多玩家在玩到GBA版黄金太阳时的激动心情。就是这款游戏使得许多玩家不得不重新对GB的机能刮目相看，没想到当时卡带容量上限只有4M的GB上一样也可以制作出好玩的格斗游戏，同时也证实了TAKARA当初所下的决定的正确性，它踏出了成功的第一步。（夏洛特在游戏中的重斩依然还是那么强劲）

同年TAKARA推出的第二个热斗作品就是曾被移植到16位平台上的《饿狼传说2》，虽然游戏在画面上超越了《侍魂》,但却在游戏系统和操作上却犯了与GG版侍魂一样的错误。游戏虽然是整个热斗系列中唯一一个使用2重背景卷动的游戏，但是就是因为这一点再加上为了突出人物的Q版细节,而将角色的比例放大的关系，导致整个游戏在速度上完全失去了格斗游戏应有的流畅感。而且角色出招后没有硬值时间，某些角色在挨打的时候照样可以自由活动并且招式掉血分配严重失调。举几个例子，不知火舞在使用必杀忍蜂的时候如果命中对手的话对方的掉血量只会减少一小部分，但是如果对方防住了那么可怕的后果就产生了，系统会根据招式的命中时间一直不断的减血。就算你将游戏的难度调到最高,只需要连续使用几个必杀忍蜂的话就可以轻松的通关了^_^，此BUG对一些招式命中时间长的角色全部受用。招式的掉血不平衡还不说，有时候在进行游戏时还会莫明奇妙的减少血槽，往往一个普通的投技就会让你的血减少一大半。



虽然此作BUG不少但是在国内并不影响到它的普及程度，那时GB卡带的盗版已经处于成熟阶段，大容量合卡相继上市，几乎每个合集里面都能看到此款格斗作品。而从此作开始TAKARA的经典秘笈就算是正式启用了，所谓的经典之处就在于以后的每个作品秘笈基本上都是沿用此方法或者在此方法上进行一下小小的改良。这个秘笈就是在TAKARA的标志出现的时候连续按SELECT即可听到游戏效果音，这时就可以在游戏中选择几位BOSS角色。这次饿狼传说在角色上明显的有些缺少，而且算上BOSS也只是可以选择BILLY、AXEL、LAURENCE和KRAUSER，角色的招式虽然和原作相比有所减少但是仍然制作的似模似样。游戏另外一个优点就是它也是整个

系列中唯一一个出招时有招式名称显示的游戏。虽然小小的4M卡带中不能够装载游戏的语音，但拥有招式显示系统的存在一样也可以让玩家们感受到角色出招时的魄力。此外角色的个个背景也一个不少的保存在GB版中。虽然此作在游戏性上相比正统格斗游戏乐趣下降不少，不过独特的出招显示系统以及必杀技的完整保留照样为它赢得了一些FANS。



《热斗世界英雄2JET》的出现让玩家们可以在掌中实现英雄称霸世界的可能，15名角色穿越时空来到属于英雄的舞台上进行决战。这款作品可以说得上是早期GB中最为成功的一款热斗格斗游戏，无论是在手感还是在画面上都已经大大的超越了侍魂和饿狼传说2，甚至就连之后末期的热斗作品在手感上也不能和它相比。这款名为世界英雄的格斗游戏是由SNK与ADK公司合作开发的游戏。此格斗游戏曾经让许多格斗爱好者为它而疯狂，良好的格斗手感，优秀的人物设计以及充满魄力的必杀技。自95年移植到GB版后不但全部人物保留在内，而且街机版中的两种游戏方式也一个不少的移植进来。这款游戏最大的特点就是根据按键的轻重来决定拳脚的轻重，虽然这种方式在按键少的掌机上并不少见，但是在街机上就显得非常稀有了。

虽然当时游戏卡代的容量只有4M，但是TAKARA却相当出色的将游戏移植到了GB上，在移植过程中TAKARA专门请来了ADK公司的游戏制作小组一同来开发这个游戏。

在GB上的可选择角色和ARC版一样都是16名角色加上BOSS，玩家可以在家中足不出户的情况下体验到街机的感觉。游戏在手感上和ARC版十分相似，一些在街机中经典的连续技都可以在GB上轻松的使出。比如李小龙的跳B.下A×2.cancel必杀等，最为让人高兴的就是此款游戏中新加入了原创的超必杀技，想要看到每个角色精彩的必杀演出的话就需要购买这盘热斗世界英雄卡带才能够体验到，这款游戏在当时日刊“饭米通”的FTG投票中连续3期排在前三名之内，由此可见该游戏的优秀程度。

——1996年－TAKARA疯狂的一年。

经历了一年的技术修整在1996年这个年头可以说得上是TAKARA年，在这个年头里，TAKARA将当时红遍大江南北的SNK格斗系列一个不少地搬到了GB中，也正是因为这一点使得我们玩家过足了瘾。

《斗神传》——TAKARA本社原创的3D格斗作品，这款作品在当时出现的目地则是要与SEGA的对战游戏VR战士相抗衡，游戏在系统上提倡的是使用滚动闪避来躲避敌人的攻击。游戏在3D的技术上直接加入了2D格斗游戏的精髓，招式多种多样，并且可以在畜力100%后使出威力绝大的必杀攻击。游戏采用了场外设计，如果当玩家呈现出浮空状态时很有可能被连续技打出场外导致一击KO。



这款游戏是TAKARA在热斗系列中唯一移植的本社作品，在GB上想要表现出街机的3D效果以当时的技术来说那是非常困难的，所以TAKARA发挥自我的移植优势将游戏由3D变成了2D。游戏在系统上也做了一些相应的改变，首先将游戏变成了横版形式，取消了经典系统滚动闪避。同时更改了必杀技的使用方法，而且还对游戏人物的招式保持了最大限度的还原，并且保留了场外系统（场外系统做了一些更改，在人物状态下方有3个out点数，每当玩家被打到边缘的时候就会自动减少一个点数，如果3个点数全部消失的话，那么玩家就将直接跌落场外，防御的时候也会根据招式的轻重相应减少out点数）。这些改变使得我们能够在GB上体验到与ARC版不

同的感觉的斗神传。

不过这次的斗神传在秘笈上略显得不够诚意，除了能够使用BOSSGaia之外，街机版中的搞笑角色Sho和经典人物蚯蚓Jim都不能够使用。

《热斗KOF 95》——在玩家心中无人不知无人不晓的经典热斗作品，同时也是TAKARA在热斗系列中最受期待的作品，SNK在首创了组队系统的KOF94之后受到了极大的好评，在当时的FTG市场上已经出现和CAPCOM平起平坐的对立局面。一心向上的SNK开始竭尽全力的制作新一代KOF95，在进行过KOF95的内部测试之后TAKARA则放弃了对KOF94的掌机移植计划，全力准备进行在系统上已经逐渐完美的KOF95移植。终于于1996年也就是KOF96出现的时候热斗KOF95和众多期待的玩家们见面了。当你翻开说明书后你会被精美的出招表深深的迷住，里面不但详细地介绍了人物的招式使用方法，同时在前1000名得到该游戏的玩家还能够得到一份非常详细的《KOF移植秘录》，里面收录了在移植过程中的一些点点滴滴。



游戏在角色选择方面保留下了ARC版中的15名人气角色，当玩家使用经典秘笈的时候还能在调出包括最终BOSS卢卡尔在内的三名隐藏角色。其中最让人大吃一惊的就是侍魂中的美少女娜可露露竟然也是作为隐藏角色出现的，而且实力远远高于最终BOSS。也许是由于当时容量的限制所以游戏为了做到乱的感觉，就放弃了队伍的故事模式而尽量地保留更多的可选用角色。不过无论玩家是在使用单人模式还是多人模式通关后，都不能看到队伍角色的掌机原创结局画面这点比较遗憾。

游戏在开始运行后和街机版相似的开场画面实在是让KOF玩家们大大地感动了一番，游戏人物招式上也是几乎和街机版相似，躲闪攻击、蓄

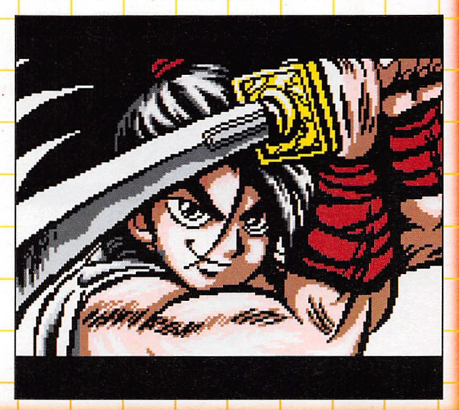


力必杀、防御反击等系统都一个不少的还原在游戏中，那时候的我，天天晚上都要拿着GB玩上几局才能够睡觉。

不过要是平心而论的话这款游戏在游戏性上不如下面的《热斗侍魂-斩红郎无双剑》，游戏整体速度偏快，BUG较多，而且场景和音乐的重复性太大，（竟然只有一首背景音乐这点实在是有点说不过去）并且角色AI十分弱智，往往只需要使用几个简单的必杀就可以轻松的通过全关。总体来说这是一款感动大于游戏性的游戏，当时能在掌上玩到KOF我们还有什么奢求的呢？

《热斗侍魂 斩红郎无双剑》，游戏的程序引用于《热斗世界英雄2JET》。角色在人物的设定上十分可爱，而且在角色的选择方面也算是保留全面，街机版角色11人包括最终BOSS斩红郎也完全的收录其中。

为了消灭一个被称作“鬼”的男人，侍魂中的角色又开始了新的战斗。侍魂从三代开始属于换血的一作，无论是在画面还是招式的判定上都和以往的两部作品大不相同，三代中人物的角色比例放大，画面相比前两作有着很大的提高，多



种连续技巧也从此作开始。此代和二代的BUG连续技不一样的是，玩家可以很轻松的使用角色们进行连续攻击，而不意打、兜后等新技巧的加入使得玩家在进行对决时拥有了更多的发挥空间。同时在单独游戏方面游戏的AI也变得简单许多，玩家可以在普通攻击后接续超必杀技，这样一来一个系统逐渐完美的侍魂出现在广大玩家面前。

整个系统最大的改变就是新加入了剑质选择系统（剑质分为修罗和罗刹），玩家可以在剑豪、剑客、剑圣三种不同的系统中选择自己喜欢的进行游戏。同时游戏中的“怒”系统也进行了加强，玩家可以通过自己蓄力来达到加强攻击的目地。TAKARA在移植游戏的时候将这些系统一个不少地移植到了GB版中，此时的GB卡带的容量也相对应的提升到8M。而且此款游戏也是整个TAKARA的热斗游戏中唯一一个加入语音的游戏。

游戏的手感十分优秀，游戏的BUG虽然较多但是仍然不能掩盖这款游戏的光彩。每个角色胜利后的插画都是经过从新设计，特别是语音的加入使得游戏在掌机上变得更加富有魅力。与以往的热斗作品相同，TAKARA为每个角色都设计了相对应的故事内容，故事对街机版做了一个完整的概括。T社的固有秘笈能让玩家轻松的使用最终BOSS斩红郎进行游戏，真正地体验出了掌机的便携乐趣。（PS：想要了解到斩红郎的世界，那么你就必须要玩这款热斗作品）

——1997年－热斗结束的时候。

由于为了对抗GB的全球攻势，一些厂商纷纷推出自己的掌机，其中SNK就是其中之一，从1996年下半年开始SNK就已经开始进入NGP的研究计划了，SNK当时在主机的设定上就是为了推出自己本社的格斗产品，所以就提出要和TAKARA解除移植计划。所以至此热斗的时代结束了。小秘密：当初在设计NGP的时候SNK完全



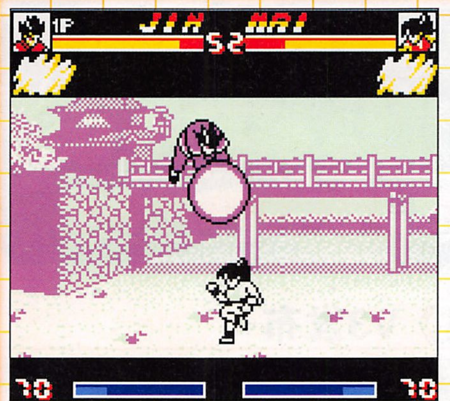


参考了TAKARA在热斗上的按键设计，也可以说属于抄袭，所以当时并没有考虑到格斗游戏按键不足所引起的不便，所以大家看到的NGP成品就只有两个按键。

《热斗－KOF96》——与SNK合作关系破裂之前的最后一款热斗作品，它的出现同时象征了整个热斗系列的完结。在制作此作的时候SNK的制作小组已经不再帮助TAKARA进行技术指导了，所以这部作品是由T社单独完成的。这款作品在系统上和街机版的KOF96一样，不过在招式和画面上大大地提升，所登场的角色包括BOSS在内一共17名角色，在调出隐藏模式之后还可以选择来自于KOF97中的疯八神与疯莉欧娜。而这次作为特殊隐藏角色出现的则是戴上天狗面具出现的“琢磨”大叔，他的招式强劲，必杀技在使用上没有硬直时间，实在是好用的不得了。游戏在系统上新加入了疯狂模式，在这个模式中雅典娜可以让水晶球变大，八神还可以使出99连。而且气力也不用需要用很长时间的去蓄，会随着防御或者挨打的次数很快的成为MAX状态。此外热斗KOF95中场景重复和音乐单一的毛病有所改善，玩家能在游戏中看到许多与街机相同的场景。虽然游戏在整体速度上还是偏快，但是玩家已经可以在热斗96中使出独有的连续技巧，比如说八神的无限削风、大门的无限天地返等等。作为热斗的终结作品来说，游戏还是非常值得一玩的，我想老玩家们一定会记得当初奋战热斗系列的日日夜夜。新玩家们如果你还没有接触过热斗系列，那么我推荐你下载游戏的ROM尝试一下，在画面大幅度提升的今天。我想也许你们会从里面找到那种单纯的快乐。

——1998年一个新的开始？

《饿狼传说－特别版》是饿狼传说画面正式变革的一部作品，游戏在系统上继续沿用饿狼独

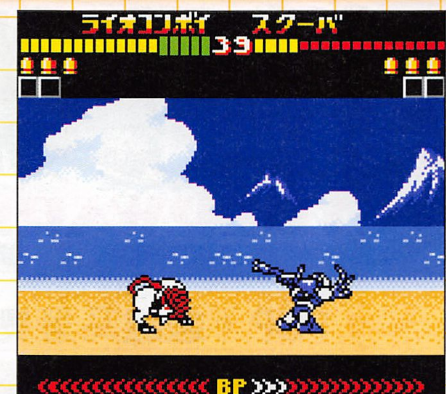


有的换线系统和三种阶段气力槽，同时特别版所独有的眩晕系统也采用和热斗斗神传相同的方式移植到游戏中，游戏的人物同样专门为掌机做了修改，角色改为12人，同时从此作开始经典秘笈的方式进行了改变，当在游戏中将所有的DIP调成1后，就可以开启饿狼传说的特殊模式，在这个模式中，玩家不但可以随意的使用三种必杀技，还可以在特定人物那里调出隐藏角色吉斯与来自KOF97中的八神庵。这部作品延续了以往热斗系列的手感和品质，作为收藏系列来说也是不可缺少的一部作品，虽然此作在系统上较为完美但是此作的人气却远远的不如KOF系列。

和SNK的合作关系告吹后，SNK并没有放弃在GB上进行格斗游戏的制作计划，而此时GB主机已经升级到了GBC的等级。在画面和机能提升的同时，游戏卡带ROM的容量也提升到了32M，这样一来就给游戏制作商们更多的发挥空间。而这款最强野兽大对决则是在这种情况下出现的。

《最强野兽战士决定战》－游戏是根据





TAKARA的动画片改编，这部动画其实就是变形金刚的一个原创版本，这部由TAKARA单独完成的变形金刚动画，将曾经能变成汽车飞机的头领战士们摇身一变成为了野兽形态，故事的剧本讲述了博派首领白狮擎天柱的神奇经历，该故事情节与我们所熟知的汽车人完全不一样，只不过主角的样子大致相同而已。

在游戏中玩家可以使用的角色包括白狮擎天柱，坦克、阿帕奇、火龙惊破天等10位TV版中的人气角色，进行游戏的时候玩家可以随时通过使用选择键来进行头领战士们的形态切换，而且每个形态都有自己独有的必杀技。由于游戏的系统强化了世界英雄JET的系统，所以在手感上十分优秀，游戏在招式上可以使用连续按A键的方式进行连打同时还可以在连打后进行必杀技的接续，不但MAX状态和血红状态可以使用必杀技，而且当达到特殊条件时可以使出威力绝大的超能攻击。这部作品总体上可以说是整个TAKARA掌中格斗的一个十分好的完结。

此作完全地变成了真正的TAKARA式格斗作品，游戏中所隐藏的两位角色采用的是密码调出的方法。玩家在使用博派或者狂派的任意角色通关后就可以得到两个不同的密码，使用这个密码就可以开启游戏的两位隐藏角色。这也算是告别SNK的一种特殊的方式吧^_^。

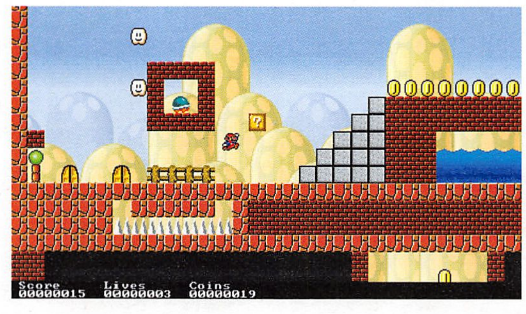
到此为止TAKARA的所有掌中作品的回顾就已经告一段落了，也许 许多的玩家都像我一样期待着TAKARA的热斗系列作品能够再次降临到掌机上，在如今的PSP与NDS的世界里通过他们的硬件机能我想热斗系列会更加的耀眼。

文/K.Blue

软件 Software PSP《超级马里奥》V3发布

这是由国外的网友ARUGURU自制的一款PSP的同人游戏，游戏的原名为Super Mini Mario。该软件是由作者独自编写的，兼容于所有固件的游戏。因为不是移植游戏，所以很容易mod游戏的任何部分，包括人物设计、音效、甚至关卡设计等。目前该作品已经更新到V3版本。新版本的更新如下：

加入音效(WAV 文件)
数据按文件夹组织 (GFX, LEVELS, MUSIC 和 SFX)
加入正确的裁剪和滚动偏移
缩短了在玛莉挂掉后的隐身时间
箱子可以破坏
每收集100 个金币就增加一条命
游泳的时候水下重力效果更好

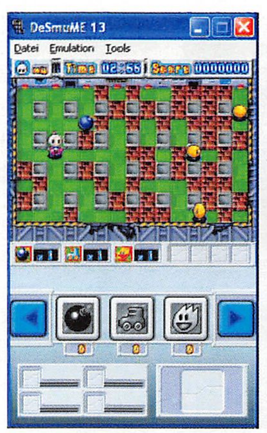


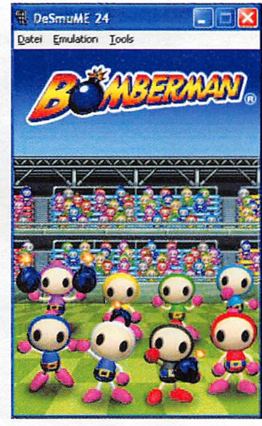
软件 Software NDS模拟器DeSmuMe宣布停止开发

首先不得不说这是一个惊人的消息。对于目前几个NDS模拟器来说，DeSmuMe和Ideas是能运行少数商业游戏的两个模拟器，很多模拟器爱好者在他们身上看到了希望，都在期盼NDS的商业游戏能够早一天被完美模拟，而DeSmuMe宣告停止开发这消息却像青天霹雳。DeSmuMe停止开发的主要原因是迫于法国版权法的压力，而用从事模拟器开发是侵犯版权的行为，所以只能被迫宣告停止开发了。

现在IDEAS的频繁更新也有了喜人的成绩，从最初的只能运行一些小型程序发展到已经可以通过鼠标来实现NDS的触摸功能了，运行一些游戏也可以说是比较流畅了，不过目前 还不能够设置按键，也不支持麦克风和存档，不过这些在今后也会逐渐完善起来的。

现在模拟器爱好者已经把希望全部寄托在了IDEAS上，希望IDEAS最终能够成功，同时也让我们永远记住DeSmuMe这个名字吧。







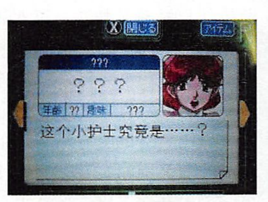
《天堂独太》汉化消息公布



目前DS上虽然已有两三款完全汉化的游戏和几款游戏的中文游戏，但大家更为期待的还是能看到逆转或天堂独太那样的超多文字量剧情的ADV游戏的汉化作品。不过由于本作在破解上的高难度性，使得其汉化工作曾一度受阻，但随着几位程序人员lazybone和风铃的不懈努力再加上九村的大力相助，使得本作的汉化目前进展非常顺利，一、二章的文本都已顺利导入，翻译工作也在紧张地进行中。

汉化成员名单

破解：九村，风铃
翻译：兔兔
润色：小强
美工：coffee.zh
测试：lazybone
汉化进度：75%



《牧场物语DS》汉化最新进度



牧场物语的破解工作早已就完成，虽然有几个小组都曾将其列为汉化进程，但现在仍还坚持进行并且进度也相当不错的还是Mobile汉化组与NDSBBS合作的这个项目，本作的汉化由Mobile汉化组的汉化界元老级人物张老批担任破解，罗伊SD和NDSBBS汉化组成员们担任文本翻译，系统和主要剧情方面目前基本都已完成，预计在5、1之前就能与大家见面。

汉化成员名单

破解：张老批（Mobile）
翻译：罗伊SD（Mobile）、guyking（NDSBBS）、死神迪奥（NDSBBS）
汉化进度：90%

GBA《我们的太阳3》汉化进展



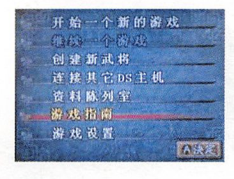
最早由TGB与逆转A.C.E合作并且一直在进行中的我们的太阳系列的汉化工作目前又加入了几位来自于NDSBBS的翻译人员，以期加快汉化的进度让大家期待的《我们的太阳3》早日完成，本作因为也有大量的对白剧情和分支，所以文本量也超过了10万以上，目前文本翻译进度在70%

汉化成员名单

破解：yeyeza i (TGB)
翻译：PENG，nakazawa (逆转A.C.E)，凤凰涅磐，afallen (NDSBBS)
润色：nakazawa
汉化进度：70%



《三国志DS》汉化



由NDSBBS汉化组成员飞狐独立汉化的《三国志DS》目前已经完成所有的美工汉化并进入文本汉化的阶段，尽管大家都熟悉于三国系列在PC上的各中文版本了，但DS上本作的汉化还是值得我们一起期待的。

汉化者：飞狐（NDSBBS）
汉化进度：30%

NDSL，今天你刷了吗？

——云云惊魂未定的FLASHME V7刷机记

自从FLASHME这个软件诞生以后，刷机这个词从此就与烧录二字联系起来，它就再也没有与NDS烧录分开过，从最原始的FLASHME到目前更新已经有了数次，FLASHME的作者在默默地为大家贡献着，相信每一位刷机者都会对FLASHME感激涕零，因为刷机的好处实在是太多了。但是在NDSL发布之前，每一位朋友都在猜测着FLASHME与NDSL的兼容性，都在猜测NDSL能否刷机，毕竟不能刷机的话要麻烦很多，同时还要多出许多开支（买PASSME引导卡以及NDS正版卡），所以在NDSL发布并且有人测试了FLASHME可以给NDSL刷机后，玩家们的顾虑终于打消了，只是，从来没有人做过详尽的NDSL刷机报告……

直到3月中的某天，云云入手NDSL没有几日，网上突然出现了FLASHME的最新版本V7，云云心想这FLASHME 从V6到现在已经有相当长一段时间没有更新，眼下在这NDS LITE发售后的时刻突然更新，难道意味着FLASHME V7支持NDSL了？迅速找了一下论坛的相关帖子，发现没有一人测试FLASHME V7对NDSL的兼容性，云云马上就拿出心爱的NDS LITE（刚买两三天）以及刷机工具，准备测试下FLASHME V7对NDS LITE的支持度如何，下面将以不同时间的随记这种形式来为大家讲讲云云惊魂未定的FLASHME V7刷机记。

17:35

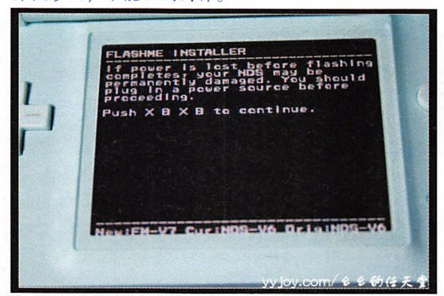
刚才将FLASHME V7拷到SC-SD里，发现FLASHME V7竟然可以识别出来NDS LITE的固件！！！在程序的界面中显示NDS固件为V6!而同样情况下加入运行FLASHME V6却提示固件修改不能识别，难道这说明了FLASHME V7是NDSL专用版或者是兼容版？



具体情况还需要继续测试。



↑这是FLASHME V6在NDSL上运行的效果，提示固件被修改，不能识别固件。



↑这是FLASHME V7在NDSL上运行的效果，可以正常识别NDSL固件。

17:45

刚才成功将FLASHME V7刷到NDS LITE中，颤抖着重新打开NDS LITE，马上进入烧录卡测试游戏，结果正常游戏！说明该版FLASHME支持NDS LITE玩烧录卡！

那么亮度调节功能呢？重新开机……进系统菜单，失望地发现亮度调节功能失去！也就是说只有开/关背光这两档！OH MY GOD…………云云欲哭无泪……

云云拍摄了全部刷机过程，感兴趣的朋友可以下载观看！

http://www.yyjoy.com/movies/ndslflashmev7.avi

17:50

这样看来FLASHME V7就是没有解决刷机后NDS LITE的亮度调节问题，我不太服气，难道是操作问题？于是我想着用NOFLASHME将固件刷回去试试，没想到刷了NOFLASHME后……云

云竟然发现一个惊天的事实：FLASHME V7版的NOFLASHME竟然可以让NDS LITE的固件恢复！也就是说刷了FLASHME V7后，虽然没有亮度调节功能，但是你可以刷NOFLASHME使NDS LITE恢复亮度调节功能！OH MY GOD！这样那些刷了FLASHME V6的NDS LITE玩家有救了！



↑这是进入NOFLASHME时的提示



↑这个是刷完NOFLASHME的提示







↑为NDSL刷了NOFLASHME后的屏幕亮度，由于第四级亮度太亮，所以没有拍摄。

18:20

虽然刷回了NOFLASHME，但是云云还在想，既然NOFLASHME已经可以支持NDS LITE，那么说明NDS LITE的固件已经为作者所得到，那为什么FLASHME却不支持NDS LITE呢？难道是没有刷好？冒出这个想法后，我马上又运行FLASHME，尝试重新刷一次FLASHME，同样是提着胆子用铅笔短接SL1，大汗流完终于到了100%，再次开机…….–_–仍然没有四级背光调节功能……看来V7确实不支持NDS LITE的四级背光调节功能啊，云云死心了……

我拍摄了刷到NOFLASHME后的效果，感兴趣的朋友可以下载观看！

http://www.yyjoy.com/movies/ndslnoflashmev7.avi

劫后重生的云云有话说

把玩了一阵，没有发现触摸屏失灵等不良现象，由此可以宣称FLASHME V7除了不能让NDS LITE支持四级背光调节功能外，其它的都没问题，V6不能识别NDS LITE，而且也不能将刷了V6的NDS LITE恢复，现在V7可以正常识别NDS LITE，也可以让NDS LITE恢复原本的固件，这是一大进步，由此可见不久就可以看到完美支持NDS LITE的FLASHME版本，让我们期待吧！

几点注意事项：

■ 1、NDSL的SL1在哪里？之前有谣传说拆开电池后电池仓里面有一个红色贴纸，这样一来刷机时需要将电池拆掉……我只想问拆掉电池如何刷？又有人说这是老任的防范措施，就是为了让玩家不能刷机，这种观点也站不住脚，如果老任真是为了让玩家不刷机，那么直接在做外壳时把SL1封了不就成了吗？何必还要这么麻烦……

实际上SL1并不在电池仓内，而是在电池仓

下方，在电池仓下方有两个孔，最左边那个就是SL1，而且本次NDSL的SL1相对于NDS而言要大一些，用铅笔更好刷。

■ 2、从FLASHME V7到NOFLASH V7，或者是NO FLASH V7到FLASHME V7都需要短接SL1，即便你刷了几次，都需要短接，而我前后进行了“FLASHME V7–NO FLASHME V7”这样的重复过程大概有五次，每次都需要短接，每次都提着心眼……

■ 3、NDSL刷机后不能进行亮度调整，这就是称目前NDSL刷机并不完美的原因，但是有玩家想，再刷机时我将亮度调整好，那么刷机后不就保持刷机前的状态么？此想法虽好，却不能在实践中得到验证，因为无论刷机前将NDSL调整为什么亮度，刷机后都会保持第二级亮度，所以如果认为不能调整亮度不爽，那就暂时别刷。

■ 4、能不能用NOFLASHME给NDS刷机，使得NDS拥有背光调整功能？答案是否定的，这个想法虽然好，然而实践证明不可行。

■ 5、请不熟悉刷机流程的玩家不要盲目模仿，如在刷机过程中出现断电现象或者其它不可预料现象导致NDS LITE变成板砖一块，云云不承担任何责任，但是你可以将板砖送给我，我免费接受。

■ 6、FLASHME官方网站：http://ds.gcdev.com/dsfirmware/

攻坚战——NDSL烧录防线告破

先知何其幸——NDSL能玩烧录的定论

作为NDS的升级版本，NDSL能否玩烧录卡成为它发售前最大的玄机，这不但关系着广大烧录卡厂商的利益，还将决定部分玩家未来的选择，在PSP破解游戏日益增多之时，倘若NDSL不支持玩NDS烧录卡，无疑会影响相当多的玩家在PSP与NDSL之间的抉择结果，毕竟NDSL的外型较之NDS有了极大的变化，这变化从某种角度来讲完全是为了与PSP进行抗衡而已，如果没有PSP，任天堂不会如此急迫地推出NDS的升级版。所以在时尚的NDSL发布后，倘若不能支持玩烧录，那么大部分玩家就会视其外形而不见，转而购买同样具备靓丽外观然而却能玩破解的游戏，这种情况发生时就会让人感觉十分无奈了。





还好，感谢那些神通广大的内部测试人员，在NDSL还未正式上市时（大概2月25日）就有日本内部消息称NDSL可以玩烧录游戏，当然这个消息只是传给某烧录卡厂商，一般的玩家没有机会知道，云云虽然提前知道了，但是由于消息提供者要求保密，所以云云没有第一时间发布该消息，不过很快到了28号，这个时候NDSL也没有正式发布，但是通过万能的香港经销渠道，国内有商家拿到了NDSL并且测试了SC-SD，结果与之前云云得到的消息一致，NDSL确实可以玩烧录卡，只不过其实现方法比较特殊，详细内容请继续往下看。

固件揭密：NDSL与新版NDS/IDS的惊人相似

由于NDSL的体积在NDS的基础上有一定程度的缩小，再加上可以进行四级亮度调节，此外屏幕也有极大的改变，所以NDSL玩烧录的方法在之前大家认为相当复杂，然而拿到了NDSL经过测试后才发现，虽然要实现玩烧录的过程也不简单，但是远远没有像之前猜想的那么复杂，而经过多次测试后，云云发现，NDSL的固件和新版NDS和IDS极其相似（绝对不相同，因为NDSL拥有背光调整功能，之后用FLASHME V7测试得出NDSL的固件为V6版），都是利用PASSME2

就可以玩上NDS烧录卡，否则只能玩GBA烧录卡，那么本篇文章也就着重介绍NDSL如何使用PASSME2来玩NDS烧录卡。

体积小巧最高——PASSME2型号抉择

目前PASSME2有两大类，一种是由PASSME升级而成，而使用这种PASSME2的玩家大多是此种高手，懂得自行改造，不过在初期也有许多游戏店利用这种PASSME2进行改机。到了后期就出现了许多烧录卡厂商批量生产的PASSME2产品，如Superpass2、PASSKEY2、EZPASS2等，它们的特点就是提供了方便的代码更换功能，同时还提供了专门的设备，而不是像前面提到的自行PASSME还得DIY刷机线。所以这些PASSME2让新版NDS以及IDS都方便地实现了烧录功能。







不过NDSL与NDS不同，NDS本身体积大，所以即便PASSME2设备插上去后很大，那也没有关系，可是NDSL在NDS的基础上经过设计师们左剪右裁，已经非常灵巧轻薄，配上一大块PASSME2，那势必会影响外观，有没有更好的解决方案呢?



既然敢于提出问题，这就说明云云胸有成竹，在这一点上自然有相对完美的解决方案，那就是使用新型的PASSME2增强版来引导NDSL玩烧录游戏。



NDSL烧录最佳搭档——PASSME2增强版

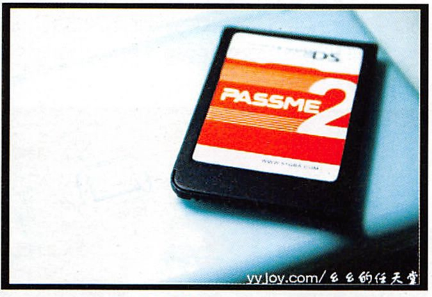
PASSME2增强版是目前市面上最小巧美观的NDS引导卡，从一代进化到目前的二代，从不支持新版NDS到更换核心代码为PASSME2以至于完美支持新版NDS/IDS，玩家们一直都关注着这款独特的设备。

当PASSME2增强版出现在市面上时，许多朋友都搞不清楚它的来路，有人说它是电影卡公司为配合M3-SD推出的，也有人说它是Supercard公司生产的，一时间诸如此类猜测不绝于耳，但实际上PASSME2增强版真正的娘家却是EWIN FLASH公司。

EWIN FLASH公司一直一来都在PASSME引导卡的生产研发上拥有较强的实力，目前市面上很流行的一款PASSME设备就是EWIN FLASH公司生产的，而在这款设备基础上升级而成的PASSME2也成为国内80%以上的游戏店首选刷机设备。此外，利用正版卡改造而成的PASSME

增强版以及采用PASSME2核心的PASSME2增强版又给了看重外观的玩家一个独一无二的选择，以往的PASSME都是外型难看，而PASSME增强版/PASSME2增强版却仅比NDS真卡大一点，配合NDSL使用简直是绝配。





PASSME2增强版的特点：

■ 1、体积小巧，仅比NDS真卡大一点，是目前市面上最好看的PASSME。

■ 2、其本身是利用NDS正版卡改造而成，所以不需要单独购买NDS正版卡，一步到位，节约资金。

■ 3、由于其核心是PASSME2，所以完美支持引导新版NDS/IDS/NDSL，同时也可给NDS/IDS/NDSL刷机。

■ 4、支持目前市面上所有的NDS烧录卡，如Supercard、M3、GBALINK等。

■ 5、可在进入NDS烧录卡的菜单后拔掉，节约电力。









循序渐进——PASSME2增强版使用方法

以目前用户最多的SC/M3为例：

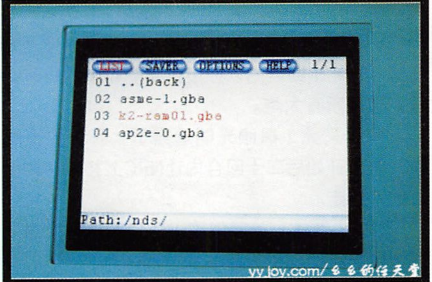
1、到云云的个人网站http://www.yyjoy.com/nds/passme2plus.rar下载PASSME2增强版适用的GBA端设置文件并解压，得到K2-RAM01.gba文件，将其拷贝到SD/CF卡中。

2、将SD/CF插进SC/M3，然后将SC/M3插到NDSL上。

注：此时不能将PASSME2增强版插到NDS上。

3、由于PASSME2必须要对应NDS正版卡编号，所以拿出PASSME2增强版的盒子，找到PASSME2增强版内置正版卡的代码，如图，这张PASSME2增强版是用“AP2E”这张正版卡也就是《银河战士弹珠台》改造的。由于每批PASSME2增强版采用的NDS正版卡都会有区别，所以厂家专门标注了正版卡的型号，每一张PASSME2增强版必须利用这个型号来选择对应





的GBA文件。

4、打开NDSL，在没有插入PASSME2增强版的情况下进入烧录卡的GBA模式。

5、此时可以将PASSME2增强版插进NDS卡槽。

6、在烧录卡的菜单中找到K2-RAM01.gba文件并运行，这时候会出现一些游戏的简称代码，在列表中找到“AP2E”并按A键载入，系统提示“PassBoot – metroid_prime_pinball(U)，按A键确认，最后系统提示“Load OK”，马上关机并开机。

7、再开机时NDSL就会自动进入SC/M3的NDS模式，接下来就可以在NDS模式下运行NDS游戏或者运行FLASHME进行刷机操作了。

PASSME2增强版常见问题

1、为什么我运行K2-RAM01.gba文件后，插入PASSME2增强版再开机一直白屏呢？

答：使用PASSME2增强版的过程中许多人都反映出现了这个现象，实际上这是操作不当引起的，因为在GBA模式下运行GBA设置文件写入SRAM的保存时间有限，所以操作慢了就会出现白屏现象，解决办法很简单，不要等关机后再插PASSME2增强版，按照前面使用介绍中第四到第五步的操作方法，那就绝对不会出现白屏现象。

2、插着PASSME2增强版玩游戏耗电么？

答：如果在玩游戏时一直插着PASSME2增强版自然会很耗电，所以建议大家在进入NDS烧录卡的菜单后就将PASSME2增强版取下，这样就不会耗电了。

3、第一次设置好后以后还需要这样操作吗？

答：如果卡带的SRAM里保存了NDS正版卡所对应的GBA文件SAV档，那么下次开机不用再进行这样复杂的设置，直接将PASSME2增强版插进NDSL的NDS卡槽，GBA卡槽插烧录卡，系统会自动进入NDS游戏选单。

4、既然PASSME2增强版是用正版卡改的，那么可以玩里面的正版游戏么？

答：很遗憾，PASSME2增强版虽然是由正版卡改造而成，但是里面的游戏却不能玩。

5、PASSME2增强版可以配合哪些卡带使用？

答：目前所有的NDS烧录卡都可以使用PASSME2增强版，不过某些不能实现NDS/GBA游戏混烧的烧录卡需要找一张GBA烧录卡来运行GBA设置文件，如NEOFLASH一代。

6、PASSME2增强版可以给老版NDS使用吗？

答：可以。而且不需要前面哪些复杂的操作，直接插到NDS卡槽就可以使用，不需要运行GBA设置文件。

7、PASSME2增强版的价格多少？

答：目前PASSME2整套价格是290元！

当然在这里推荐PASSME2增强版并非因为它功能有多卓越，实际上在NDSL上首选它的原因只是因为它的外型和NDSL搭配起来很合适，如果读者朋友不在乎外观问题，那么像Superpass2、PASSKEY2、EZPASS2也可以配合NDSL使用，而这三款PASSME2的使用说明可以参考之前云云在本刊上面撰写的相关文章。

文/窗外不归的云 责编/岚枫





秘技侦探团

欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！

责编/暗凌

秘技



全人物出现方法如下：

织田信长	初期出现
阿国	初期出现
阿市	初期出现
真田幸村	初期出现
上杉谦信	初期出现
杂贺孙市	初期出现
明智光秀	完成织田夫妻篇
羽柴秀吉	完成织田军团篇
森兰丸	完成织田夫妻篇
浓姬	完成织田军团篇
本多忠胜	完成武田军始动篇
服部半藏	完成武田军始动篇
稻姬	完成武田军始动篇
武田信玄	完成东方武士团篇
伊达政宗	完成德川军再兴篇
今川义元	完成德川军再兴篇
前田庆次	完成西方武士团篇
石川五右卫门	完成西方武士团篇

每个人物的第四把武器出现条件如下：

阿国（宝藏吉祥天）：京洛逃亡战中，在战斗开始后的十五回合内以阿国击败羽柴秀吉。

森兰丸（鬼迅护法天童）：九州攻略战中，在岛津义久出现前击败所有武将压制据点。

女忍者（坏山黑阁天女）：境倾奇者退治中，在关卡开始后的十回合内压制所有据点。

羽柴秀吉（三界斗战文殊）：九州征战中，敌方总大将岛津义久出现时，我方所有武将生存。

杂贺孙市（白阳八尺乌）：九州脱出战中，在战斗开始十回合内以孙市击败船场中的所有武将，破坏所有大炮。

今川义元（凤眼光明遍照）：姊川脱出战中，关卡开始后二十回合内让NPC上杉谦信和伊达政宗逃走。

本多忠胜（烈枪降阎魔）：信浓诀别战中，以本多忠胜达成千人斩。

伊达政宗（双龙阿修罗）：奥州镇压战中，在十二回合内使所有雪山发生雪崩。

稻姬（清丽天弓爱染）：三河离反战中，在十二回合内以稻姬击败高坂昌信、内藤昌丰、山男昌棕和马场信房四人。

浓姬（蝮蛇）：信长伊贺越中，击败石川伍佑卫门，夺取敌方所有据点，击败随后出现的杂贺孙市。

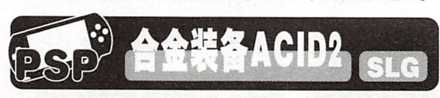
服部半藏（冥穿魔利支天）：伊贺抵抗战中，击败风魔小太郎后出现隐藏阶段，关卡开始后十三回合内到达隐藏宝藏处。

真田幸村（炼枪赫罗感）：近畿攻略战中，保证直江兼续和神原康政生存的情况下，在二十回合内以真田幸村击败所有武将。

前田庆次（刚锋仁王尊）：北陆放浪战中，四回合内得到水祸之计并使用，击败除上杉谦信及守卫水门的武将之外的所有人，再击败上杉谦信。

织田信长（神灭第六天）：奥州征伐中，在己方武将全部生存的情况下压制上杉谦信或真田幸村镇守的据点。

明智光秀（罗刹刃金狼）：山阳攻略战中，十五回合内压制所有敌方据点，让小早川隆景逃亡。



完成**アリーナ**模式EASY难度后，得到“EZ GUN”，完成NORMAL难度后，得到“**ステルス**迷彩”，完成HARD难度后，得到“**ランニ**

表示PSP秘技 表示NDS秘技 表示WS/WSC秘技 表示GB/GBC/GBA秘技
标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。

ングマン”，完成EXTREAM难度后，得到“G36C”。

输入以下密码后得到偶像卡片：木下あゆ美（NOSHITAA），石井めぐる（SHIIMEG），佐野夏芽（NONA）。





精灵捕捉金手指：想遇到001号妙蛙种子，只要在VBA模拟器的金手指->金手指列表->修改（G）中输入082F043503A4E7ED，之后去任意迷宫都只会遇到妙蛙种子，一次只能输一行。

友情提示：由于是GameShark码，只有关闭模拟器重开代码才会失效。

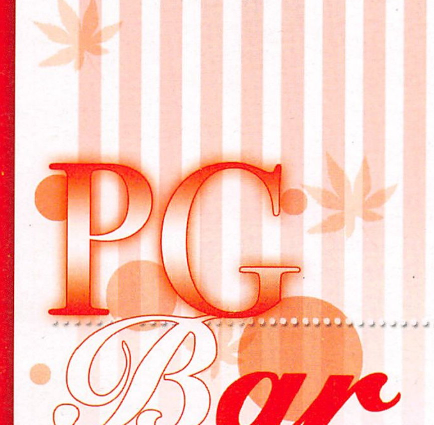
提供者：PMGBA

编号	日文名	中文名	GS码
231	ゴマゾウ	小小象	FB7D5413967AA153
232	ドンファン	顿甲	6834E032DC77BB07
233	ポリゴン	3D龙2	7A4E73E665C95482
234	オドシシ	惊角鹿	68E60EAA3A91D7D3
235	ドーブル	图图犬	1AFD8F3F08D85085
236	バルキー	巴尔郎	61292A76CFD22B51
237	カポエラー	柯波朗	40D79A22365A2A6D
238	ムチュール	迷唇娃	BDEB47F4CB5EB6B8
239	エレキッド	电击怪	399BABA7E2C0B2CD
240	ブビィ	小鸭嘴龙	5E2FE0CC1A3120F4
241	ミルタンク	大奶罐	9623903001C7BF60
242	ハピナス	幸福蛋	CF930C385D5C75B6
243	ライコウ	雷公	5782AA1383518AAC
244	エンテイ	炎帝	11BF55279E0ED4DA
245	スイクン	水君	BA3A82D5992149F4
246	ヨーギラス	由基拉	E8747E3B65B231BA
247	サナギラス	沙基拉	223B12243790D12E
248	バンギラス	班吉拉	E6601D6D74A2F234
249	ルギア	洛奇亚	B2417B603CEE43EC
250	ホウオウ	凤王	17FF9CD47344A847
251	セレビィ	雪拉比	A8FBA16EE5D92BC9
252	キモリ	木守宫	26FD6C0632F789E2
253	ジュプトル	森林蜥蜴	7A30CB39018FD4EA
254	ジュカイン	蜥蜴王	A086978C56076E69
255	アチャモ	火稚鸡	AA0D5A4DD866D8DC
256	ワカシャモ	力壮鸡	574C1447BAD9D091
257	バシャーモ	火焰鸡	08D073D31845BB05
258	ミズゴロウ	水跃鱼	9DA259E119D91BCB
259	ヌマクロー	沼跃鱼	8F063467E95EB6C5
260	ラグラージ	巨沼怪	771DF2A2EF16293E
261	ポチエナ	土狼犬	46D472F2FD7AF29C
262	グラエナ	大狼犬	F0A7B4DF4BD58023
263	ジグザグマ	蛇纹熊	2FC992E3212F1A17
264	マッスグマ	直冲熊	3D705B62D7BC2FE0
265	ケムッソ	刺尾虫	E796A028160AC07A
266	カラサリス	甲壳蛹	C5F8FB45912FB5E9
267	アゲハント	狩猎凤蝶	7E36341168F145D2
268	マユルド	盾甲茧	C20A3807EF87AEA9
269	ドクケイル	毒粉蝶	9E51BC0905A70261
270	ハスボー	莲叶童子	B9C1BBB6FC720D8E
271	ハスブレロ	莲帽小童	72B08A86061F7247
272	ルンパッパ	乐天河童	E3A8FF7A55F168F6
273	タネボー	橡实果	80DC79ABA6FC982C
274	コノハナ	长鼻叶	B9ECD4DE32274ED3
275	ダーテング	狡猾天狗	B92267207C9DB79F
276	スバメ	傲骨燕	2B138A8666A36DEB
277	オオスバメ	大王燕	EEC121B6D9E1CC86
278	キャモメ	长翅鸥	4FFE8E5A4450DAD1
279	ペリッパー	大嘴鸥	52B599F1D1730F71
280	ラルトス	拉鲁拉丝	C23FD73A6C977E2E
281	キルリア	奇鲁莉安	C503D6CF1414E015
282	サーナイト	沙奈朵	DFA08776ABC77D44
283	アメタマ	雨蜘蛛	C5838824C3885063
284	アメモース	雨翅蛾	D8F1E0CDE359D5C5
285	キノココ	磨磨菇	60996B96A203569C
286	キノガッサ	斗笠菇	9040A99679E6CEB6
287	ナマケロ	懒人翁	AD4DA1C69451E147
288	ヤルキモノ	过动猿	3E4A6A0FCCDCF540
289	ケッキング	请假王	CB75FF1D988594B6
290	ツチニン	土居忍士	B4D9965E26D5FD3A
291	テッカニン	铁面忍者	5C24C4544A14508A
292	ヌケニン	脱壳忍者	E43838C9FC287259
293	ゴニョニョ	咕妞妞	CC5895290250BC7E
294	ドゴーム	吼爆弹	33AF2A790B7A8BDD
295	バクオング	爆音怪	283029C7C68F3D07
296	マクノシタ	幕下力士	24A5637EAB3BF86D
297	ハリテヤマ	超力王	31B7B6EE0290C737
298	ルリリ	露利丽	D9803312F502DF8D
299	ノズパス	朝北鼻	42E789203A4CC1B8
300	エネコ	向尾猫	693A69EAC572F8EA
301	エネコロロ	优雅猫	270D2F7D2524368E
302	ヤミラミ	勾魂眼	17BEE25B0BAF9EB3
303	クチート	大嘴娃	375CBB328FDB2217
304	ココドラ	可可多拉	3BF239B00019AAD9
305	コドラ	可多拉	59A68CFB65F0BE22
306	ボスゴドラ	波士可多拉	685A3CADB553EF33
307	アサナン	玛沙那	1626A176D978292A
308	チャーレム	恰雷姆	704F7DE89DFDAF18
309	ラクライ	落雷兽	C4F99429CDBCA392
310	ライボルト	雷电兽	2B6DED426397C1D2
311	プラスル	正电拍拍	628EAB797167F1FA
312	マイナン	负电拍拍	C5866EFD33783CBE
313	バルビート	电萤虫	6D2D1306397C5C2E
314	イルミーゼ	甜甜萤	008434132111FC29

金手指使用方法：首先在VBA里选择Cheats——Cheats list——Code,然后在Code处输入金手指码，如果为便于记忆金手指码用途可以在Description处填写其功能；而对于4开头的压缩型金手指码请输入CodeBreaker处。

大家去春游吧！

话说这北京的天气也真是变化非常，前几天还冷得要命，进了3月以来就一下子热了起来。虽然生在东北的小枫早已经习惯了这种短时间内的温差变化，但也着实的没有想到春天来得会这样快。上期刚截稿的那几天，天气异常得好，北京少有的春光明媚，繁忙工作之余的编辑部众人们终于可以舒展一下疲乏的身体，享受一下春天的气息。美编部的MM突然有了一个提议，“大家不如一起去春游吧！”虽然这的确是个振奋人心的主意，但当大家看到那堆积如山的读者来信，以及台历上用红笔勾出的异常醒目的53期截稿日期时，没有人再将话题继续下去……虽然编辑部的春游计划就这样简单而又平静的“夭折”了，但沮丧与失落却并没有出现在大家的脸上。并没有人因为没有时间出游而感到惋惜。因为大家知道，春天来了！我们再次看到了希望，为了那即将到来的成功我们就要努力拼了！





《俄罗斯方块DS》WIFI全面出击!!小枫连胜老美、“捍卫”国威!!

自从《俄罗斯方块DS》降临编辑部，小枫手中的DSL就基本没换过游戏，所有人都没有想到，小枫竟然是俄罗斯方块的达人（自封的）？！在接受了各部门众人的轮番挑战后，大家终于一致认同了小枫的达人称号。而这篇游戏的攻略也顺理成章地落到了小枫的手中。不过咱不怕！不就是篇攻略嘛，轻松搞定！接下来我要做的就是连上WIFI接受世界玩家的挑战。

因为本作只发售了美版，因此在WIFI上对战的多半都是美国、加拿大的玩家，当然也包括少量中国的玩家。其实只要仔细观察ID就能够分辨个差不多来。小枫的ID是“PGLanFeng”，大家如果看到我时可千万不要手下留情啊。小枫等待着大家的挑战。在跟众多“老外”的对抗中，小枫保持着相当高的胜率，连胜数也不断创新高，唯一遗憾的就是ID的命名长度太短，要不我非得在后面加个括号，标注上（CHINA）！

另外，在小枫挑战《俄罗斯方块DS》耐力模式时，发生了一件“惨绝人寰”的事情。就当我磨了几个小时达到LV147的时候……请看这边……

满分RPG降临，小枫被临时调走

我在这说说FF12行吗？什么？你说这是掌机游戏杂志不能说家用机，那说说小枫自己的事总行了吧。上期的杂志刚做完不久，就有细心的读者注意到问题，并来函询问为什么52期中小枫做得东西比以前少了许多。其实如果大家翻翻本期杂志，也能够发现这期我也并没有全力投入掌机迷的制作。原因很简单——小枫被临时抽调了，去做《FF12的完全攻略本》。

一个掌机游戏杂志的编辑，去做家用机的游戏攻略杂志，虽然这也不是什么新鲜事，但兵强马壮的电软编辑部也不至于说找不到合适的人选吧。其实大家可能不知，小枫向来是家用机与掌机两不误，以前也经常写一些家用机的游戏攻略，而作为FF全系列精通的达人（也是自封的，大家别吐……）怎么能错过这个千载难逢的机会呢。当被主编告知去做这个项目时，小枫真的特别的开心，能够第一时间去制作FF系列最新作的攻略，一直是我的一个梦想，如今终于被实现了！于是乎，《PG》——暂时“永别”了！！（小武：你跑了，把活儿都压在我身上了！！）

参与这次攻略本制作的还有大家比较熟悉的“著子”，他主要是负责剧情小说编写，而小枫的任务则是流程攻略以及海量的资料整理，另外还有两名电软的小编以及一位影像部的编辑负责其它的工作。工作地点是被单独设置的，

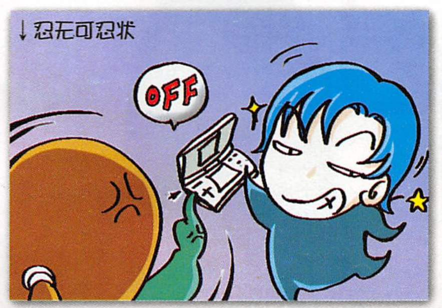


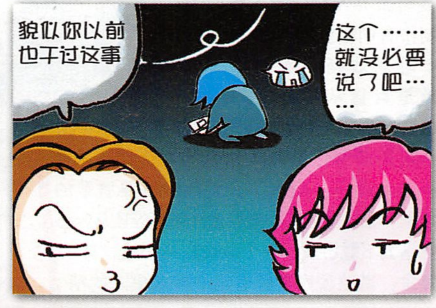
我们被安排在位于北京某繁华路段的一所小公寓中，而地狱般生活也正是从这里开始。

在这短短的5天时间里，小枫唯一的感觉就是时间过得好慢，也可能是每天都要专注的做一件事的缘故，人在这种状况下很容易疲劳。但没有办法，这一切都是为了能够在国内第一时间拼出攻略本。在这中间也受到了木头等人相当多的照顾和帮助。那些天甚至连做梦都是FF12的画面，同事之间张口闭口也与工作脱离不开，真的是全身心的投入。而这种家庭式的工作方式也的确比较有趣，大家吃住工作都在一起实在是乐趣多多啊！忘记不了每天饭桌上都要商讨下一步的工作计划以及晚饭后集体去超市抢购宵夜的情景。虽然游戏出来以后关于其整体素质备受争议，但至少对于这次攻略本的所有制作人员来说，这段经历都是一份难得的记忆，相比之下游戏本身带给我们的那份感动就显得差了那么一点点吧……













姓名：方莹
年龄：19
现居地：西安
爱好：动漫、画画、游戏、有收集癖、恶搞（枫语：汗，这也算）
性格：比较内向那种，与不熟悉的人不知道说些什么，工作时候要保持绝对安静。但是一喝酒性格就会大变……
拥有主机：NGC、NDS、XBOX、PS2、PSP
喜欢的游戏类型：挺多的，只要是画面鲜艳、可爱的就很喜欢，比较擅长经营类、动作类和S・RPG类型。
职业：手机游戏美术设计

枫：听说方MM也是PG的老读者了，想必52期PG BAR上的《PG女生帮》第一辑也看了吧，有怎么样的感想能谈谈吗？

方：我觉得挺好的啊，经常看到别人说女玩家少，可是在我身边的朋友玩游戏的女孩很多很多，而且还是标准的游戏迷。并非电脑游戏和网络游戏。

枫：那你平时掌机游戏玩得多吗？

方：其实掌机才是我的最爱！携带方便，随时能玩，软件丰富。最重要的还是游戏都非常有趣。现在占据我最多时间的就是《动物之森》了。还有因为工作原因，平时在掌机游戏画面里会得到很多灵感。

枫：是啊，方MM还是做手机游戏美术设计的呢，想想小枫大学的毕业设计也是一款用JAVA编写的手机游戏。现在想想都好笑，完全不知道自己做的是什么，哈哈！

方MM所从事的行业也算是游戏圈子了吧，对这个圈子有怎样的看法？

方：手机游戏圈子吗？

枫：嗯，手机游戏与掌机游戏本来就算是近亲嘛！

方：据我所知现在国内的手机游戏发展前景并不乐观。制作者们粗制滥造，单看游戏画面就知道是直接从知名掌机游戏中完全抄袭的，连改都不改。国内的手机游戏制作商除了知名的几个，其他都不怎么赚钱。陷入了只要数量不要质量的怪圈。我觉得大家如果有条件还是应该从wap网站上下载游戏，一个游戏3、4块钱。有了资金，游戏公司才能有信心投入更大的精力。把本土手机游戏做出精品来。

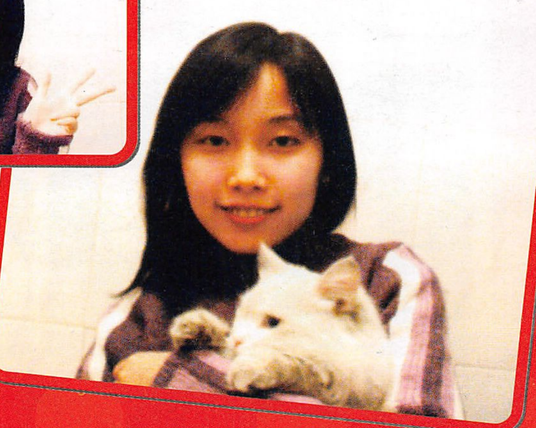
枫：是啊，对于国内游戏厂商来说，急需解决的就是盗版问题。不过这又与诸多问题相挂钩，不是朝夕之间可以完成的。还是说回到MM本身上来吧。你平时跟男生一起玩游戏的时候多吗？会有奇怪的感觉吗？

方：经常是玩家聚会上，就只有1、2个女孩。最让我郁闷的联机玩PSP《山脊赛车》时，我不是倒数第一就是第二。哎！实在是没有玩赛车游戏的天分啊。为什么不比《应援团》呢！

奇怪的感觉嘛，这倒没有，喜欢游戏的人都是可爱的好孩子。

枫：嘿嘿！那也包括小枫了！还是要问个传统问题，你对小枫和PG BAR有怎样的评价以及建议呢？不妨说来听听。

方：第52期的PG BAR一圈一圈的线看着有点乱啊。在PG中，最喜欢看的就是读者来信这块了，听大家



讲着自己玩游戏中有趣或者烦恼的故事，所以加页吧。从回答读者来信看得出小枫主持PG BAR很卖力啊，请继续加油吧。还有希望插画师把小枫画的BT点。哈哈

枫：……为啥要把我画成那样……（作冤枉状）

方：这样可爱啊！

枫：原来方MM对于可爱的标准是这么定义的啊……无语了。其实我也很喜欢这个栏目，虽然做起来会比较辛苦，但与读者们交流真是一件很惬意的事情，你们的言语就像一面镜子，始终在督促我继续努力工作。近期PSP与NDS上都推出了不少素质不错的游戏，你最近在玩些什么呢？

方：目前PSP上在玩《女神异闻录》以前在PS上没能玩完，这次有汉化包，可以好好品味一下了。NDS上在玩《动物之森》，偶尔和别人联机爽一下《应援团》和《马车》。（不过现在时间都被FF12占掉了）

枫：FF12我最近也在玩，不过已经是第二遍了。你如果有什么问题尽管问我哦！看来你玩的游戏类型和主机还真是够全面的，这样的女玩家不太多啊，尤其是像《女神异闻录》这样的游戏，一般的玩家都很难理解的。可见方MM在游戏方面还真是造诣颇深啊！

时间不早了，我们的访谈也就快要结束了，在最后方MM有什么话想要跟广大的PG读者说吗？



方：哈哈过奖了。能小小宣传一下我们的论坛吗？ 网址：www.xiangame.com 定期有聚会和比赛。希望西安的玩家加入，游戏还是和大家一起交流才是最有意思的。~*^_^*~

也好想参加啊！

方：北京也有NDS聚会啊！可惜我现在人在西安。

枫：汗！我还真不知道，以后还要多留意一下。好了，再次感谢你能抽空接受小枫的采访，希望你能继续支持PG还有小枫！

方：最后希望所有的闯关族们都能找到喜欢玩游戏的可爱女孩做女朋友。

{全国掌机女玩家总动员}

到现在为止，小枫还没有收到关于上期“PG女生帮”的回函信息，说真的！我的心里也真的是没底儿。这种大栏目里套小栏目的模式小枫还是第一次尝试，效果好不好还要读者说了算。反正小枫是拼了，希望大家能够多捧捧场，把我们的小栏目办得红火起来！

上期制作PG BAR时一着急，竟然连参加“PG女生帮”的报名方式都没有写清楚，实在是大失误！这期赶紧补上。碍于条件所限，目前栏目的取材还是主要以网络为主，想要参与这个栏目的女生玩家们，请登陆三栖人论坛与小枫联系，可以直接发贴或者给小枫发短消息。网址为：www.magiczone.cn；另外也可以发邮件到pg@vgame.cn直接报名。另外请参与“PG女生帮”的MM玩家们准备2到4张照片。照片尽量不要用扫描图，越大越清晰越好。这样登在杂志上效果才会更好。其实栏目的形式也并不只局限于现在这种访谈对话的方式，如果上网实在不方便的玩家也可以写一篇字数在1000到1400的自述文章，不管怎样只要能秀出你的个性和风采就可以了。每位参加“PG女生帮”的读者都可以获得由编辑部赠送的精美礼品。

特别感谢：由北京鼎胜电玩提供本刊NDSL样机评测，特此致谢。鼎盛电玩咨询电话：010-82698324

上海市 郑昌杰 **其实小枫，你虽然挺有个性的。但我还是劝你，多向叶子JJ学习学习吧！在PG BAR里如果有每位编辑的手札，那该多好啊！同时，PG BAR还有一个问题就是页数问题，是不是太少了啊？闯家可是有足足6大页啊！且电软的开本是PG的2倍！！你是不是至少也应该有8页啊？**

广东佛山 周毅明 **没想到哇！PG BAR竟会这么红火，不如多加个10来页吧！当是给PG增大内存了。我和我班上喜欢你的MM群齐给你鼓励加油！怎么样？**

枫： 最近读者要求PG BAR增页的呼声越来越高，小枫看着心里自然十分欣喜，毕竟这是读者接受和喜爱一个栏目最好的一种体现。就小枫来说也希望能有更多的版面来与读者进行交流，虽然更加辛苦是一定的（做这种栏目是会死人的……），但为了杂志也值了！只不过近一段时间内为PG BAR增加页码还是有些困难，毕竟杂志是一个整体，一个栏目的版面和内容都要与其它内容相配合，栏目的改动还是要相当谨慎的。当然只要时机成熟起来，今后PG BAR加页将是一定的，请读者再耐心等待吧！

关于上海的郑读者所提到的问题，小枫也考虑过，但小枫个人认为，叶子JJ的做法虽然效果很好，但未必会适合PG BAR。并且我也实在不想去刻意模仿别人的模式，小枫希望可以做出一个有自己特点的栏目，只有通过自己不断的实践和摸索才能找到一条真正能使栏目成功的道路，所以还希望大家能够多多支持，并且给予小枫更多的建议和反馈，让我们一起把栏目做得更好。

另外叶子JJ已经有段时间没有来编辑部上班了，原因就是生病了……让我们大家一起为叶子JJ祝福，望她可以早日康复回来跟我们一起享受游戏和生活吧！

内蒙古包头 陈啸 **各位小编老编，感谢你们为全国的掌机迷们努力打造一个平台供我们互相交流。身为游戏编辑，想必不是"御宅"也是"伪·御宅"。当然身为OTAKU（就是前面所提的"御宅"），绝对要在工作与生活间有所取舍，再次感谢你们为了玩家做出的牺牲。（不过同时真羡慕你们一堆OTAKU聚在一起，而我这里只有照镜子才能发现一个）同时，我想对各位玩家说：游戏能镶嵌在生活中，而生活不能陷到游戏里。**

枫： 小枫非常赞同陈读者说的最后一句话，游戏本来就是生活的一种调剂，每个人都有自己的生活方式，游戏的世界自然精彩，但切记不要沉迷于其中而忽视了现实中的生活。

说到"御宅"（OTAKU），似乎也是因为前段时间日剧《电车男》的风靡网络，这个词才在国内逐渐流行起来的。小枫为此还特意问了下曾经在日本居住过的同事，他解释说"御宅族"就是指平时只待在家中，沉迷于游戏网络或是动漫的一群年轻人，很少或者说并不善于与外界的人和事物接触。日本人玩游戏或者动漫还是非常专业的，甚至连痴迷程度也是其他国家的玩家所远远不能比拟的。小枫不知道国内有多少的"御宅族"，但编辑部中我敢说一个没有，或者最多也就是个"伪·御宅族"吧。大家虽然整日与游戏为伍，但也还没说痴迷到那种程度，每个人也都有自己的生活。就拿小枫我来说吧，平时虽然要玩大量的游戏写许多游戏的相关文章。但回到家中还是更喜欢看看电影、听听音乐，或者跟朋友去玩玩散散步什么的。社会交往也有不少，跟朋友出去一起聚聚也是很不错的选择啊。实际上生活可以享受的东西有很多，对于我们来说游戏可能是其中最不可获缺的一部分，但却绝不是全部。千万不要裹足不前，停留在自己的小圈圈中，只要走出来就会发现世界其实很美好！



河北张家口 杨勇 **看了51期关于《心跳回忆》的特别策划后很有感触，想起高中时逃课和好友打这款游戏的情景。很怀念所以请教小编哪里有这款游戏及剧场版的中文游戏下载或销售啊？先谢谢了！**

枫： 小枫当时在制作这篇特别策划时是怀着一种感激的心情的，明明已经知道“心跳”的时代已经过去，但无论如何也无法忘记这个系列曾经带给自己的美好回忆。虽然小枫也很清楚我们的大部分读者可能都没有接触过这些游戏。文字读起来可能会有些晦涩，但我还是执意想要将自己的想法传达给你们……

关于《心跳回忆1》的正篇与剧场版，现在应该比较难找了。当初某厂商曾经将《心跳回忆1》的PC版引进到国内并且完全汉化，但是因为时代太过久远现在再想找会比较困难，在网络上搜索一下吧！而剧场版就只有PS和SS版了，并且只有日文版。曾经有一些心跳的FANS想要汉化心跳剧场系列中的《虹色的青春》，但最终还是因为各种原因而中道放弃了，实在是让人惋惜。系列发展到2代之后，心跳的人气开始大幅度下降，想玩也只能在PS和PS2主机上才体验到。小枫自己倒是有些个人收藏，其中包括《心跳回忆 Forever With You》的PS版、剧场版《虹色的青春》、《藤崎诗织竞选集》、《心跳放学后》、《心跳回忆2》的正篇以及2代的三款外传的正版。都是小枫多年来收集的珍品啊！只不过这些东西都被我放在老家了，不然就拿出来给大家秀一下了！

湖南长沙 王梓

我们班有一邪恶女“Le”MM，（枫语：YU MM……你有伴儿……又一邪恶女。）专翻别人屉子……（枫语：跟YU MM一个习惯……）某日看我屉子中有Alucard的原画，尖叫：“好帅啊!!!”此人有严重的花痴病。又一个某日，她看见Vol. 51中小武的照片，又叫：“好酷啊!!!”从此，她就天天说：“我要嫁给翔武……”

P.S.：“Le”MM为我们班的“班花”。（食人花……）

枫： 喂喂喂！小武有人要嫁给你呢，哈哈哈！出名了吧！还不是我的功劳……因为小枫在PG BAR上了两次小武的照片，私下里我没少被编辑部里的众人鄙视，原因就是总是出卖别人来涨自己栏目的人气。小枫我是何等的冤枉啊！我这也是学雷锋做好事啊，免费为大家做宣传我容易吗我？真是不知道领情啊……这帮人……

不过话又说回来，小武的确是有明星相，又帅又酷，当编辑实在是有点可惜。大家还是祈祷他不要被星探挖走吧，否则PG就该少了一个吃苦耐劳的主力了……（实际上是为了减轻小枫自己的负担）

江苏苏州 卫立恒

小枫，我班有许多女性掌机FANS，在看了这几期《PG》后都喜欢上你了！小枫哥，其中有几个是美女啊！有兴趣的话就让我给你介绍一个吧！！

枫： ……报应啊……刚笑话完小武结果自己也……那个啥？咳！咳！卫读者，你也知道小枫可是个很正直的人哦！怎么能随便接受这种事呢？你说是吧……那个你先给我留个电话吧……

上面都是玩笑啦，读者喜欢小枫我真的非常开心，如果卫读者真的想帮小枫的话，就请介绍你的同学来参加我们的“PG女生帮”吧。这样不仅可以跟小枫直接聊天，还有礼品送出哦！

广西贵港 周欣

武哥啊，告诉你一件事，那天上课我看着这张调查表发呆，想着在第53期PG上看到我的名字会有什么反应。想着想着口水就流出来了，正好被老师发现，接下来嘛，暴力镜头省略1500字……

枫： 哼哼！抽奖可是我负责，你去找你的武哥吧，我不管了！再说了，这期你也在杂志看到自己的名字了吧，上面写得很清楚啊！“广西贵港 周欣”，你该满意了吧。还有一件事小枫想不通，为什么你会流口水呢？这张回函卡好像缺个角啊……难道是你饿了……

不跟周读者开玩笑了，以后上课还是多注意听讲吧。回函卡我会帮你放回到抽奖处的，希望你能有好的运气吧！





1、《马里奥64DS》中瓦里奥在哪里解救？2、第6个场景之后的场景如何进入，具体方法是什么？
（张亦杨）

1、得到30颗力量星后上二楼进入某间密室，选路易吃掉力量花，利用其隐身能力穿透玻璃，进入瓦利奥的壁画即可解救。

2、后面那个没什么具体方法，只要力量星数量够就行了。

（KOFLOVER）

我的NDS摔坏了，上下两部分左边的接缝处断了，听说能换外壳来解决问题，大概要多少钱？换壳有没有什么风险？
（浙江省临安 王威）

你好，这种情况确实可以通过换壳来解决，不过由于目前市场上只有组装外壳，所以你可以有针对性地挑选外壳断裂的那部分来更换，大概需要60元左右.NDS的外壳更换难度和GBA SP相比大了很多，特别是翻盖连接部分，所以需要注意别弄坏了排线。

（窗外不归的云）

如何在《光明之魂2》中打造出极品武器，武器和用的金钱多少有关吗？可否举例说明？
（广东省汕头 唐泽斌）

打造极品武器和用金钱多少没有关系，金钱的作用是对于武器后缀的加数做一个修正，放的金钱越多得到高数值修正的几率就越高。而打造极品武器的关键是矿石的卖价。每种矿石的价钱都对应武器或防具的打造等级。以武器为例，我用秘银矿打造武器，3块矿石的合计价格如果在1000-3000之间打造出的是LV3的武器；如果合计价格在3000-5000之间，打造出的是LV5的武器；合计价格在5000以上，打造出的是LV7武器。在矿石混合打造的时候也是靠价格决定，不过那样就对打造中每块矿石有价格要求，比如我用秘银和黑矿石打造，打造LV5武器的时候就需要一块秘银的合计价格在1000-1666之间，而黑矿石的价格要求在2000-3333之间。

如果不是用秘技提高矿石价格，而靠正常打怪获得时，矿石的卖价会根据敌人等级而变化。秘银卖价=敌人等级×10，水晶卖价=敌人等级×25，黑矿石卖价=敌人等级×20，鳞的卖价=敌人能级×2，骨的卖价=敌人等级×1。如果时开宝箱获得的话，就是要根据宝箱颜色、当前难度、以及当前所在的迷宫而决定矿石的价格。

所以，如果想打造极品装备，建议到ADVANCE模式中的后几个迷宫去打，特别是那个普通难度中的蛋孵出的怪兽，因为他的等级很高，掉落矿石几率也很高，矿石的价格自然就高。

（翔武）

《游戏王DS》中如何集齐三神卡，商店的卡我都买完了，为什么收集率才98.9%，海上决斗长要如何全通，有没有特殊奖励？
（福建省龙岩 吴俊烨）

剧情中可以获得巨神兵和天空龙中的一张，其他两张可以在通关后交换获得，但是单机不可能同时获得三神卡。卡片收集除了商店中卖的卡以外，还有和NPC交换获得的卡片以及和其他游戏连动获得的卡片。

收集率问题，除了卡店的卡以外，还有以下的卡片需要注意：

1、和每个角色的好感度高了都能从他们手中换到卡片。

2、参加大会也是有特别卡（剧情发展必定经过）。

3、游戏中因为BUG的原因“王　mの敕命”不能和帕伽索斯交换获得，官方在日本举办活动补救，到了会场konami提供联机数据获得。

4、**ワタポン**属于官方活动奖品，同样和在活动会场通过konami联机数据获得。

5、把NT和GBA《游戏王GX》一起插入NDS，NT就能获得**ハネクリボ－**。

（帕伽索斯／凯渊－卓洛）

1、《FF1+2》的穿墙秘技是什么？还有其他秘技么？2、《光明之魂2》的光明神殿除了可以合成SEGA外，还有什么组合，拣到的动物有什么用途？
（北京市顺义区 胡彬）

穿墙秘技是通过金手指来实现的，美版穿墙的金手指是020029C8:01，由于可能导致死机，所以不推荐使用。

《光明之魂2》合成公式如下：

治愈之滴×4=治愈之水

女神之泪×4=希望之光

治愈之滴×2+女神之泪×2=**ソウルリタ－ン**

きのこ+**キノコ**+药草×2=解毒药

S+E+G+A=**ふきだし**22

G+O+A+L=足球

G+A+S+E=**コメの**箱

S+O+U+L=**ソウルのお**守り

古代の机械+古い机械+土星の机械+ユメの箱=50000G

カブトムシ×4=カブト

クワガタ×4=4000G

1ガバス×4=クラ通

マグロ+イカ+タマゴ+カッパ=特上寿司

バッタ×4=フェイスコイン

ねこ+犬+ぶた+ひつじ=アニマルキャップ

ヨーグルト人形×4=ヨーグルトのソウルI

同等级的魂×4=高一级的魂

部分合成道具效果:

アニマルキャップ（头部装备）: DEF+15、移动速度+20

フェイスコイン（饰物）: 加51HP最大值

足球（饰物）: 移动速度+20、会心一击+4、吹飞+4

ソウルのお守り（饰物）: 吸收魂的速度上升

クラ通（饰物）: ATK+5、DEF+5、暗属性防御+10

カブト（头部装备）: DEF+52、ATK+10、移动速度-5、必要STR112

特上寿司（通常道具）: HP、SP全恢复

（DOUBLE X/翔武）

Q 现在PSP的破解有多少？是全部都免引导了，还是只是一部分免引导？

（武汉市汉阳区 曹想）

目前绝大部分的PSP游戏都破解了，但是并非所有都实现了免引导，有部分游戏还是需要引导。

（窗外不归的云）

Q 本人想买个256M的烧录卡，请问如果买EZ的需要多少钱，另外其记忆电池是否可以充电，如何充？

（北京市宣武区 李钊）

EZ目前有256M型号的产品有EZ1和EZ2，EZ1 256M零售价格为250元，EZ2 256M零售价格是260元。内置的锂电池在用掌机游戏或者插到烧卡器上时就会自行充电。

（窗外不归的云）

Q 我的DS刷过FLASHME V6以后为什么不能用EZ烧的DS游戏啊？每次都是有片头的第一个画面，然后黑屏，我的是EZ1 128M，请高手解答。

（甘肃省兰州 江灏）

目前最新的FLAHSME版本是V7，但是你这种情况和FLASHME的版本没有关系，一方面请检查你用的烧录软件版本保持最新，EZClient 3.25是目前最新的EZ1/2烧录程序，请使用这个版本。此外，也可能是EZ对该游戏不支持，这也是有可能的，如果是EZ不支持，那么只有等EZ开始支持该游戏才能够正常玩。

（窗外不归的云）

Q M3-CF卡里的针如果弯了或断了还能修吗？有些PSP的ISO文件不管用什么引导程序还是玩不成，这是为什么？

（河南史翔宇）

对此问题电影卡官方有专门进行解释：电影卡插槽的针脚断了，如果电影功能播放正常，则说明没有影响。因为CF卡的50针插孔并不是每一个都用到了，CF卡根据其工作模式的不同用到的针是不一样的，电影卡只用了其一的工作模式，同时CF卡还有4个针是接地的，所以即便是断了其中的1到3根也没有问题，因为还有1根。如果针脚断后导致异常了，请联系维修。如果说某些ISO文件无论用什么引导程序都玩不了，那么请看一下操作方法是否正确，或者查看一下该游戏是否要用UMD光盘引导，或者看该ISO是否为引导程序所支持。

（窗外不归的云）

Q GBA版《牧场物语》中，我和养鸡场MM的爱情度达到红心，并且购入大床，但使用蓝色羽毛求婚却没有用，这是为什么？朋友说要完成所有爱情时间，她的所有爱情时间是什么？她给的小泥团有什么用途？

（浙江省杭州市 张力敏）

结婚的条件：所有爱情事件发生+收到定情信物+大红心+双人床。

所有的爱情事件：黑心事件：周三、五 AM10:00至PM6:00养鸡场。选“喜欢”，珀布利的爱情度+3000，选“不喜欢”，珀布利的爱情度-2000。

紫心事件：周一至周六AM6:00至PM1:00自己的牧场。选“好啊”，珀布利的爱情度+3000，选“很忙，没空”，珀布利的爱情度-2000。

蓝心事件：夏天以外的星期天 AM10:00至PM1:00。教堂选“一起玩”，珀布利的爱情度+3000，优好感度-10，梅和卡特好感度+20，背包有空格可得到「珀布利的小泥团」，选“有点事”，珀布利的爱情度不变，优和卡特好感度-10，梅好感度+20。

黄心事件：夏天以外、二、日以外养鸡场选“珀布利说的没错”，珀布利的爱情度

+3000，里克好感度-10，利里娅好感度+20，选“里克说的没错”，珀布利的爱情度-2000，里克好感度+20，利里娅好感度-10，选“利里娅很为难啊”，珀布利的爱情度+3000，里克和利里娅好感度+20。

那个小泥团就是定情信物了，定情信物除了是结婚条件之一以外没有任何作用。

（smallbtube）

Q 《圣魔光石》中，是否有隐藏人物，如何取得？（江苏省常州 李世龙）

必须在通关后的大陆魔物退治模式中才能得到隐藏人物。隐藏人物共有10名：

将遗迹和塔各通一遍的过程中累计能得到8个，剩下的2个分别需要把塔和遗迹都通3遍，然后在下一次的战斗准备画面前就有加入的提示。部分D卡会有加入不能的情况发生。

（ALUCARD）

Q M3-SD套装重的PASSKEY是1还是2？SC-SD的270元包中包括PASSME吗？

M3-SD从来没有出过套装版，所以PASSKEY2需要单独买，SC-SD零售价格是270元，PASSME是另外购买的。

（窗外不归的云）

Q 1、《封印之剑》中的盗贼查特能偷到火龙石，这是真的吗？如果是真的，应该怎么去偷？隐藏人物有哪些，怎么加入？2、《烈火之剑》中怎样得到那把全加成的枪，女剑圣怎样才能加入（孙晓春）

1、要偷火龙石的条件是我方盗贼被混乱，被混乱后的盗贼的攻击范围内只有火龙，不过有时如果盗贼身上持有武器的话，会使用武器攻击火龙，所以为了以防万一，给要偷火龙石的盗贼准备一把耐久为1的武器（敌人不会混乱没有武器的我方人物）。封印的隐藏人物在每通关一次出现一个，一共9人，只能在挑战模式中使用。

2、烈火之剑中使用了道具地雷后，在敌人踩上地雷后马上重启游戏，读取中断记录就能控制未行动的敌人了，可以通过交换物品，把那把有全能力加成的枪交换给附近身上有掉落物品（绿色闪光的物品，必须与改掉落物品交换）的敌人，然后打倒该敌人就能得到他身上的掉落物品，也就是那把BUG枪了。必须装备该枪才能获得枪上的全能力加成。

女剑圣必须选斧男领主为第一主角的剧情，并把**バアトル**练到转职后LV5以上，然后在战支度这关女剑圣回出现，派**バアトル**（必须带武器）出战与之发生战斗剧情，如果战斗之后双方都没死亡的话女剑圣就加入了。推荐**バアトル**装备弓与必杀守护与女剑圣战斗。

Q 《光明之魂2》中如何刷天价矿石，为何我按45期问答无双中的做了却不成功？如何进入孤岛迷宫？（河北省高碑店 王晓曦）

刷天价矿石的步骤

1、物品栏第一格必须放你想要变成高价的石头。

2、放3个石头到右边的托盘里面。

3、分一部份钱到老板的手上。

4、此时不能够按确定，要选**イイエ**(这一步骤很关键)。

5、将这袋钱替换托盘中的石头。

6、再把托盘中的钱放到老板的手上。

7、同样不能按确定，要选**イイエ**(这一步骤很关键)，最后直接按B键取消。

8、然后就发现刚才换过的矿石已经超出了上限价格。

进入孤岛迷宫的方法是得到死神身上掉落的地图，死神在最后城堡里就有，多打几次就能掉落了。随后把地图带在身上，大地图上就会出现孤岛的迷宫。



Q GBA《鬼眼狂刀》中的所有武器如何获得，和普通武器有什么不一样？游戏中能不能用京四郎，如何选用？

每个人获得武器的地点都是相同的，只是获得的武器因人而定。具体获得方法如下：在剧情模式第四关出现分支的时候，选择右面的路线，随后打坏路边某个灯后出现；在剧情模式最后一关第一个分支点，选择左边的路线，随后打坏路边某个告示牌后出现。在街机模式中达到千人斩的时候，会自动从敌人身上掉落。

游戏中获得的隐藏武器比最初的在攻击力或效果上有提高。第四关打出的武器比最初武器提高了不少攻击力。每人的第三和第四种武器都是带有不同效果的，具体效果如下：

鬼眼の狂：彩气——增加气力增长速度；碎刃——打死的敌人会爆炸，爆炸也会对敌人造成伤害。

真田幸村：表斩——提高敌人掉落饭团的几率；心斩

希望认识更多的掌机迷，能够和大家一起分享我的快乐时光！（曾钧鹏）
男，18岁，淮南五中高二8班，232052

刀——攻击敌人时会随机附加眩晕效果

红虎：魔山枪——每杀死10个敌人就会掉落一个饭团。

稚名由夜：散弹短筒——增加攻击范围；贯通短筒——带贯穿效果，同时增加攻击范围。

壬生京四郎在使用4个默认角色全通关后出现，武器和狂是一样的，只是能力和攻击方式不同。

Q 《黄金太阳 失落的时代》中位于ヤンピ沙漠洞窟内的土精灵ママン如何才能捕捉？他总在沙中钻来钻去，但不现身。（广西省 黄琳琳）

把挖掘沙土的能力Scoop设定为快捷键后就可以捕捉了，之后与它战斗获得胜利就会加入。



Q 为什么我把内核升级文件放在SD卡里还不能升级啊？（浙江省丽水 潘润发）

只放进去是不行的，需要运行那个.BIN的文件才可以完成升级。

Q 《真三国无双A》共有几个人物？《恶魔城 晓月圆舞曲》需要哪几个物品才能穿过瀑布？

1、《真三国无双A》共有13个人物，游戏默认有9个人物，每个势力打通后可使用该势力的君主。君主全部打通后可使用吕布。

2、穿过瀑布需要装备可以在水上行走的魂和变身成魔兽、恶魔突进的魂。在接近瀑布场景左边入口处开始冲刺，然后就可以冲进瀑布了。

Q SC卡的转换软件为什么有时出现“文件打开错误”的提示？是不是转换软件和内核不更新就一定玩不了新游戏？（浙江省嘉善县 沈徐梁）

一般这种情况发生在直接选中压缩包添加至列表中转换，出现“文件打开错误”的提示是因为压缩包内有图片网页等文件。平时解开压缩包直接选中.NDS的文件转换就不会出问题了。

转换程序和内核都是为了支持新的游戏或者解决过去的一些问题而更新的，如果不更新可能会无法支持新游戏，所以还是经常更新吧。

Q 我现在买了SC-SD卡，并且买了SD读卡器，但是从网上下的NDSROM放到电脑中是NDS文件，而从JS那里烧的是DSQ文件和SAV文件，不知道是如何转换的？（辽宁省抚顺市 王文佳）

还需要下载转换软件，用转换软件把.NDS的文件转换出.DSQ的游戏文件和.SAV的存档文件，这样才可以玩。

Q 牧场物语DS中扩建房屋的那个人我怎么找不到，能不能说出具体位置，是不是和GBA版联机才能扩建？怎样出现中级、高级矿场？和GBA版联动会出现什么？（江苏省南京市 陈思源）

扩建房屋需要打电话（星期六休息），不需要和GBA联机。和GBA联机后会自动出现矿石镇的人物，其中有五个是结婚对象。

矿场的出现：在只有博士一人在矿洞时进入触发事件（一般是晚上9:00左右且身上要带锤子），之后主角会砸开洞口，当挖玩相应的矿场后再进入矿洞发生事件即可开启下一个矿洞。最高级矿场除了满足以上条件，还要见过公主才能开启。

（smallbtube）

Q 圣魔中的那几个新人的隐藏职业和其他能转的职业相比除了能力上限外还有什么变化？推荐转哪个职业

小斧，附加15%必杀；小枪，附加15%必杀；小法，能使用理光暗3种魔法。小法的隐藏职业有条件就推荐直接转，因为相比其他职业没有任何缺点；小斧为了通信斗技场的话推荐转狂战士，一般的游戏还是推荐转隐藏职业，生存能力强出不少；小枪比较麻烦，将军的上限和隐藏职业比起来其实差距不大，又有大盾特技，不过考虑到在流程中需要大盾救命的情况毕竟不多，所以一般推荐转隐藏职业，而为了通信斗技场的话其实将军的大盾在对方刻意培养的LV1满能力人物面前发挥不了作用，具体还要自己进行取舍。

（ALUCARD）

Q 封印的运输队能升级么，如何升级？

能升级，不过只有通过不断的挨打来获得那可怜的1EXP，成长方面除了HP和幸运外也很不理想。不过幸好运输队是不会死亡的，只是撤退，所以在初期的几章配合加回避的地形和回复，有耐心的话还是能升到LV20的。

（ALUCARD）



为了让更多读者有机会参加封神榜，封神榜现在全面征稿，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片或影像，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

《触摸瓦里奥制造》"绊倒"小游戏999 最新纪录

挑战者:3041



挑战心得：一直以为《瓦里奥制造》这样的小游戏要想玩到最高分就像算十以内的加减法一样简单，所以也就没想过要挑战一下。直到"空闲的时间、充沛的体力、疲劳的心情"这样三种条件以亿分之一的巧合碰到一起时，我才决定玩一下。

"绊倒"这个小游戏难度不大，只有三种情形，一是单脚站立的舞蹈家，二是扎马步的跆拳道选手，三是双腿盘坐不断跳动的人。前两种情形只需快速地在其腿上横向划动，第三种情形稍显麻烦，因为那个人是不断跳动的，要把握机会划到他的腿。

如此反复便不难得到最高分，不过这的确是考验耐性的游戏，一不小心就挂了，玩一会儿最好按"Start"休息一下，休息的方式最好是远眺，不然结束以后看东西绝对是重影。

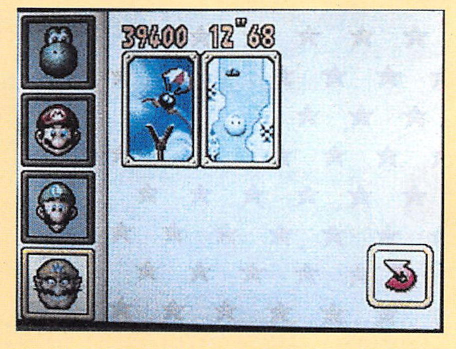
《马里奥64DS》小游戏"滚雪球"最新纪录

挑战者:杨凯

马里奥64的小游戏封神达到了狂潮，本人也来凑个热闹。

这次带来的是滚雪球的小游戏，没啥说的，笔不停地向同一边画，注意拐弯，游戏时间总共为20秒，正如前几期的朋友所说，把机子倒过来玩，不然看起很难受。我的时间是12秒68，虽然只快了记录0.02秒，但是实在不容易。

此游戏的难点就在于路障，一块一块的石

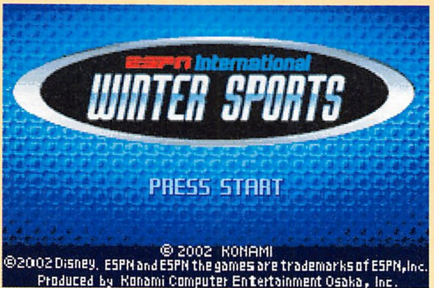


头，当雪球很大的时候，很难躲避，经常不注意就是"乒"的一下，只见雪球慢慢变小，一堵就是好几秒，一旦撞上就只有从头再来。要争分夺秒，就必须遇到难度大的关卡，是随机的，如果遇到正中间有石头，且出现频繁，那么恭喜你，此路程非常短。但恭喜过后又祝贺你，撞墙成功率增加50%。还有就是有的道路非常曲折，经常在拐弯处埋伏着一块石头，考验玩家的技术就在此，很多时候都是在游戏快结束时，眼看记录就快突破了，前面突然杀出一块大石头，玩家们悔之晚矣。有时候借助墙是非常有用的，依然还是需要灵活的技巧，剩下的还靠大家努力努力再努力。

再次挑战ESPN国际冬季运动会 最新纪录

挑战者:st.ant

不知道大家还记不记得我，我是曾在42期挑战ESPN国际冬季运动会的st.ant。现在报纸电视上都是冬奥会的新闻，我突然想到半年前因为学习方面的压力，还有四个项目没有完成挑战，所





以又拿起游戏开始研究。现在我已经完成了另外三个项目的破记录挑战，而另一个项目SNOWBOARDING G SLALOM（大回转）却仍毫无头绪。下面介绍三个项目的要点：

LUGE（无舵雪橇）

获得好成绩的要点在于加速度和对赛道的熟悉，加速度增加的快慢取决于A键的按键频率，经过几次实践，我发现在第一计时点速度为104km/h，而在第二计时点刚好达到最快速度144km/h为最佳。和许多RAC游戏一样，在弯道的合理转弯会节约大量时间，而且撞到冰道的护墙会减慢速度甚至会导致失败，所以对冰道的熟悉也是十分重要的，需要反复地练习。



经过多次记录刷新，现在我的最好成绩是55秒62，还有一定的提升空间。

SKI JUMPING K=90（跳台滑雪K90级）

操作难度极大的项目，而且获得好成绩也需要一点点运气。游戏最后得分由距离分和裁判分相加得到。其中，裁判分满分60分，只要起跳不失败并在空中姿势比较稳定（用上下键调节，身体与地平线平行为最佳）都可以得满分。距离分的决定因素很多，有风向，风速，起跳位置，起跳速度和空中姿势的调整等，其中，时刻保持与地平线平行的空中姿势最重要，对成绩影响最大。而风速是随机出现的，对结果有微妙的影响。风向不停地变化，当风向和水平线平行时起滑最好



（会出现GOOD评价），起跳位置在跳台尽头最好（同样会有GOOD评价），至于起跳速度，只要在助滑时紧按A键，肯定可以以最高速度起跳。在游戏要所有条件都达到最佳是几乎不可能的，游戏的难点在于控制在空中的姿势，要多练习。

我的最好成绩是373.0分，如果游戏中能保证拿到GOOD评价，还可以再提高！

SKI JUMPING K=120（跳台滑雪K120级）

和SKI JUMPING K=90十分相似，操作方法和要点也几乎相同，唯一不同的是该项目增加了对落地的控制，如果落地摔倒会扣掉6分裁判分，要注意。我的最好成绩是325.2分。

另外，我把short track 500（500米短道速滑）的成绩提高到24秒34，比42期的成绩快了0.01秒，觉得这个成绩应该是极限了！



文/绫小路义行
责编/雪人

让波涛来得更汹涌些吧

舞HIME

雪人：最近的兴趣是改读名著了？
绫小路：是啊，高尔基先生的文章让我受到了极大的启发！
雪人：那么你为什么要把“让暴风雨来得更猛烈些”改写成现在的标题呢？
绫小路：你见过有形容女孩子的胸围叫做“风雨猛烈”的吗？！
雪人：–_–# 我就知道你又在动不良歪脑筋了……

对应男校留给人清一色的“球鞋内裤臭袜子”的糟糕印象，女校自传说时代开始就一直被笼罩在“优雅美丽百合花”的光环中；而对比某些不良漫画家笔下的男校常有情节的“暴力暧昧大混战”，男生间圈圈叉叉了数十年的旧素材，眼下大有比不过女生间“蕾丝猫耳互扑倒”的潮流趋势。

所以前年一部《圣母在上》一统江湖，把“百合风”吹得熏倒了无数对另类情感抱有幻想的少男少女（不排除其中一批是花粉过敏者的可能），也让本来就没存有什么正经念头的欧吉桑叔叔们，大大地过了一把“女生啊！还是女生啊！”的古怪瘾。



无论如何，这“姐姐再爱我一次”的主题是真正盛行了起来，而明明就不是单纯女校的“风华学园”，也因为有着众多娇俏可爱的女生的出现，而始终让后来人在回想的时候发出一声意味深长的感叹：“咦，那不是一所女校的吗？”

动画的一开场就有着诸多让人眼熟的片段，从而在某些被“听说出高达的那家公司又做了深夜档动画”的传闻吸引过来的观众群中，掀起了不小的波澜——“啊，那分明是高达SEED片头里伊扎克的POSE！”“呀，我眼花地看见了阿斯兰长胸部了么？！”“……”

的确，尽管SUNRISE的名声或许就坏在传播“听说出高达的那家公司又做了深夜档动画，有穿着比基尼的FREEDOM和没有打马赛克的DESTINY在戏水的画面哦”这样的谣言里（雪人：完全没听过这样的谣言！），但相似的片头运镜手法，倒还是在某些眼尖的观众面前获得了证实：“矢立肇啊，这不就是高达的原作吗？难怪拍一部女生动画，都还有点高达在十米跳台的意思……”

这里需要说明一下的是，“矢立肇”从来都不是一个人的名字——当然也不会是什么流浪狗迷路猫的名字（雪人：这种废话，其实你不说所有人也都是知

道的吧？！）——而是一个团队共用的笔名。作为SUNRISE旗下最王牌的企划创作团队，矢立肇是SUNRISE企划本部的集体笔名，目前为止共有三个人使用过这个笔名。“初代”矢立肇是初代高达制片人长滨忠夫使用的，他在虫Production和SUNRISE的创始期做出了巨大的贡献。由于“初代”在《高达》的上升期突然病逝了（据说是因为过度疲劳而死的，真不幸，某狸猫一定要吸取教训将拖稿进行到底！），于是“二代矢立肇”高桥良辅便继承了初代的笔名和意志继续完成《高达》。因为当时的气氛并不适合随便谈论此事，所以许多人都不知道原来在《高达》进行中“矢立肇”就已经换人了。

“矢立肇”原本是个想只用到高达结束的一个临时笔名，但由于周围对作品以及“矢立肇”强烈的期待，所以这个笔名就被“二代”矢立肇一直沿用,从此奠定了SUNRISE的原作只有一个“矢立肇”的传统。现二代矢立肇已经脱离SUNRISE以自己本名活跃着。二代离开后，继承了矢立肇笔名的就是目前的“三代” 矢立肇（听起来像废话），目前他比较知名的作品有《The Big-O》、《高达Seed》等。

由此可知，就像是“第十代比古清十郎”或者“火影三代目”一样，所谓的“原作/矢立肇”，其实也就如同无谓的称号别名一样，是获得了免许皆传之后加以继承的名头，看来以前固执地以为“柳生十兵卫”和“服部半藏”只是一个人名的绫小路真是个智商不比雪人高到哪里去的笨蛋（雪人：你这话是什么意思？！），而“绫小路义行”这个名字也必将因为BT道路的发扬广大，成为后世争相继承的楷模！（雪人：又在说什么梦话呢……）

《舞-HiME》的开场本身没有太多的新意，这也是SUNRISE在叙述故事时的一个通病：为了省略交代男女主角相识的经过，或者不想花时间去营造需要长久培养的气氛，通常都是在开场一通乱斗后，当事人失去意识昏迷不醒，等清醒过来的时候已经到达了预先设定好要发生故事的地点了——不过破例的是这次动画的播出时间是深夜档，早就看出SUNRISE那班老不休在《高达SEED》里刻意强调战舰上女性军官们，因为战舰的波动而引发连串“波涛汹涌”这等不良细节的伟大观众们，都卯足了精神等着看“风华学园”里，究竟都隐藏了哪些好料。

“风华学园”，听名字就知道是集邪念于一体的男性圣地啊！（雪人：分明就是你这小子想太多了！）

鸨羽舞衣的登场从一开始就吸引了无数无知少年的目光，当然时至今日也依旧在“鸦羽舞衣”叫个起劲的人也大有人在（掌嘴五十！）。因为转学而来到了这所名校，家境贫寒却要一人肩负着自己和弟弟两人的生活费用，个性开朗又温柔，更是做得一手好料理——问题的关键在于，无论制作方怎么强调舞衣的身世凄苦，从她那完美得简直要刺瞎爱美的高中女数学教师眼睛的身材，也十分没有说服力地证明着观众们普遍认为的“马无夜草不肥”的真理。（雪人：-_-# 你又从哪搬出来的该死真理？！）

因为搭船途中偶然被卷入了一个女孩与另一个女孩的纠缠不清，发展成了三人间的无穷瓜葛（雪人：喂，有你这么解说的吗？！），于是这“风华学园三剑客”的坚挺阵容就此获得了官方和民间的一致认证。然而不管是有着轻度恋弟情结的舞衣，中度恋母情结的夏树（貌似还顺带恋了一把中年大叔），还是重度恋母的命，御姐+王女+罗莉的组合阵容已经从某种程度上预示着SUNRISE的险恶用心以及“矢立肇三代目”的老不正经思想。

从一开始就冰清玉洁得让人流鼻血、不可侵犯得让人咽口水的玖我夏树，双枪摆架势绝对帅到可以引发一片尖叫，当然总是射不中目标也是一大遗憾（“快跑啊！只要跑到夏树的靶子中心我们就安全啦！”“……”），不过夏树的存在分明就不是为了要实现小马哥的无限女性化或者双枪老太婆的无限年轻化（雪人：-_-b 真服了你竟然可以找得出这等以及老得掉渣的类比例子出来……），她只要继续冰清玉洁继续不可侵犯，就已经能够迷倒一帮子守个女神就不用娶老婆的OTAKU了。何况这个无限接近女神的夏树，在随后暴露出的“内衣收集狂热迷”和“泳装性感POSE搭车法”印证下，渐渐地揭发出了这个女生有着外表冰冷内心火热的闷骚性格的事实——所以夏树始终不能成为女神，她只能够成为“最接近神的人”（雪人：为什么我会觉得这句话好生耳熟？）。至于那场发生在校园中庭，因为内衣被偷既而引发的“天苍苍，野茫茫，风吹草低见牛羊”的“意外”，不仅证明了夏树有着成为女高音歌唱家的潜质，更由于终于不负一帮男性观众苦守到深夜的渴望，而一度成为“XX杯观众评选的我最喜爱的HiME精彩片段”的榜首常客——选票已经刊登在3月15日的日本电视报上，请观众们在填好选票后于4月1日前寄回东京日本电视台“XX杯观众评选的我最喜爱的HiME精彩片段”节目组收，我们将在统计完选票后将获奖观众的信息刊登在5月18号的日本电视报上，您也可以通过浏览日本电视台国际网站或者拨打186声讯台查询中奖名单……（雪人：-_-# 你有完没完……）



美袋命虽然是冲着罗莉控的心坎上直奔过去设计出来的角色，然而这个罗莉很显然既不会穿上蕾丝戴起猫耳，更不会一口一个“噢尼桑”地叫得人心花怒放。原本就带着诡异的长剑一路被夏树追杀，后来又



发展成在校园里追杀夏树（尤其是天苍苍野茫茫的那段…），对于舞衣则带着点恋母般的感情自始至终依偎在她的身旁。在食物面前完全不具备任何抵抗力，为了争夺食物可以跟最亲密的人当场翻脸，对于舞衣做的拉面最是推崇备至，这种“有面便是娘”的道德情操显然是要比“有奶便是娘”的绫小路高尚了不少。（雪人：你还有脸说出来……）在众HiME们一个个登台亮相比赛着谁的CHILD最拉风的后期情节中，只能拖着沉重的冷兵器作战的命似乎有着要被观众们唾弃遗忘的命运，然而学长大人的一番点化又激发了命的潜能，这种“宝剑下面还长着个大魔兽”的设定，简直与“水仙花的下面连着个蒜头”的植物学研究课题有着异曲同工之妙！（雪人：水仙下面才不是蒜头吧！你这个对植物学完全一窍不通的白痴在这炫耀个什么劲？！）

说到这里，就不得不提一下CHILD这种东西。所谓的HiME，她们的战斗能力并不依赖本身的技巧——女人嘛，再怎么攻击力高达100万，也不过是利用指甲和牙齿自卫的原始技能罢了（雪人：你小子胆敢说完这句话，估计以后出门得小心了……），而CHILD的出现，正是变相地让阿斯兰从驾驶舱里走出来，骑在JUSTICS头上扮神龙斗士的另一种艺术手法。（雪人：神龙斗士出自《魔神英雄传》——你小子别再让我为你费力地跟那些80年代后期出生的读者解释这些存在于半个世纪前的东西！）而根据“矢立肇三代目”的设定，HiME间发生战斗，CHILD被打败的一方被认定为输，输的人不是失去生命，而是会失去自己最喜欢的人——阴险啊阴险！这分明是预示着百合之风傲雪长存的精神将永久贯彻在所有深夜档男性观众的心头嘛！

第一个成为这场预谋好了的HiME之战牺牲者的，是原本名不见经传但一旦死人势必成为关注焦点的茜。自此之后，阴影便陆续笼罩在HiME们的心头，而十二HiME的阵容拉出来排排站真可谓是光彩夺目，无论是胸围还是战斗力，一个赛一个拉风地比黄金圣斗士还要耀眼。至于某个传说中的男主角的出现，则将“你打败了我你老公也得死”的情妇争夺战搅和得更加混乱不堪。

男主角的人选不外有二：风度翩翩温文尔雅帅气迷人的学生会副会长黎人前辈，和黄毛小子（真的是黄毛耶！）的学生会干事某某。后者单从气势上就已经弱给前者不少，但遵循SUNRISE“最帅的一定是反派”的不成文原则（阿斯兰殿下在SEED里担任了好长一段时间的反派啊……哭），黎人前辈舍我其谁地冲着反派BOSS血淋淋的宝座一路狂奔过去，剩下的就只有黄毛小子的学生会干事某某，以及该干事的章鱼妹妹。

章鱼小妹的恋兄情结进一步完善了《舞-HiME》里种类繁多的各种奇怪恋情——眼睛娘与暴力风纪委员的感情勉强可以算做友情（风纪委员与学生会长之间互抽耳光的那一段真是爽到飞起！），蜘蛛妖女的恋父情结让那些大叔级的OTAKU们欢呼雀跃，忍者妹妹乔装男生与巧海的暗渡陈仓虽有梁祝化蝶这个大前车在，但也差点就沦落成“我的弟弟是同志”的家庭惨案，命的恋兄加恋母早就不是什么新鲜事了，修女也疯狂的结果是“亲爱的，我们一起去见上帝吧”的信仰牺牲品，女仆对真白的暧昧情感不晓得算不算罗莉控的极致表现——撇开这些乌烟瘴气没一个正经的情感纠葛，剩下唯一可以用“惊心动魄”和“感天动地”来形容的，便是华丽丽的百合大配对了。

如果不算“天苍苍野茫茫”的鼻血演出，静留大人（一定是要加上“大人”二字的无上尊贵的人物啊！）的人气绝对可以一骑当千地成为众HiME的领头人物——平时一副老好人样，却是比黎人这个一眼就能看出是大反派的家伙隐藏得更巧妙的HiME。无论是实力还是气度都无与伦比，对夏树的感情更是不容置疑地坚定（虽然在《舞乙HiME》里很不人道地出轨了……但，那，那都是该死的“矢立肇三代目”的错！）。秉持着“有便宜不占是王八蛋”的无上真理（雪人：这又是哪门子真理……），真刀真枪地将夏树扑倒，木门后的剪影让人热血沸腾地叫嚣着“不愧是深夜档动画啊！尺度就是不一般啊！”（雪人：-_-# 你又想带坏读者么？！），而与珠洲城遥耳光对抽的壮观场面，也只能让人无限憧憬地要喊着“不愧是静留大人！连抽耳光都抽这么帅！”。

媛星的降临，注定要带给世界一场浩劫，尽管不是出自原本的愿望，但HiME间为了坚守自身原则而展开的争斗，多少还是推动了事态朝着黎人希望的方向发展——于是死的死，伤的伤，到了后期剧情时，十二HiME就像是集体撞叹息墙的黄金圣斗士一般，几乎全军覆没。尤其精彩悲壮的，还是静流大人与夏树的那一场生死决斗，互相告白了心意的二人，在一片叹息中双双羽化——“为什么我只看到一只大狗和一条巨蛇在亲热？！”“……呸！完全无法领略百合美的无知之徒！”

本来是好端端的一出悲剧，倘若真这么悲剧到底了，也倒可以骗走不少人的纯情眼泪，而死爹死

娘死弟弟，连男友都难逃被做掉命运的舞衣，原本是可以有望成为年度十大悲情人物的候选人的，但SUNRISE在玩够了暧昧的无数种可能性之后，这次显然不是想打造一部以悲剧结尾的琼瑶式八点档催泪大戏——风花真白的一个全体复活白魔法，HP、MP全满外加附带对属性魔法免疫，好用的足以让还在为FF12的网游式战斗系统苦手的玩家肝肠寸断——连死人都能复活，我就不信她还打不过没觉醒的黎人！

结局瞬间被改写，不再是众所期待的“背负巨大悲痛的舞衣，带着复仇之火与黎人同归于尽”这种单挑式英雄主义剧情，而是变成了“带着快乐与希望的十二HiME联手欺凌黎人”的无赖式群殴打斗场面。



当然，早就从风华学园的建校宗旨中嗅出不寻常气息的观众，绝对不会被这种“呀呀，爱丽丝又复活了，克劳德跟蒂法的奸情没戏了”的逆转式混帐剧本骗倒，面对“没有最大，只有更大”的校训（雪人：-_-凸 哪来的这种校训！！），体育课排队时让众女生们侧着站好才是王道！（雪人：分明就是禽兽嘛！）撇开命的“贫”，“巨”、“爆”的等级排名无疑是比“四大天王”、“十八罗汉”更吸引人的噱头。战斗时众HiME清一色摇一摇，那种波涛汹涌的视觉享受才是SUNRISE制作这部动画的真正意图所在——“矢立肇三代目啊！你的精神必将有如落叶与火光，一直照耀着我们前进的道路的！”（雪人：喂！不要连人家火影爷爷的遗训都要篡改好不好？！）

SUNRISE一向对掌机市场青睐有加，凡是旗下的动画作品要改编成游戏，有家用机的份也就少不了掌机的份——虽然掌机玩家是可以心怀感激地道一声SUNRISE实在待人不薄，但明眼人还是一眼就能看出SUNRISE实在是会做生意做到家了。

2月23号发行的《舞-HiME 爆裂！风华学园激斗史？！》是一部针对PSP制作的ACT游戏，从名字就能看出这是以众HiME之间的争斗为卖点的对战游戏。所有人气角色一一登场，在卡通渲染的效果下倒也真能呈现出惟妙惟肖的神情，这是首先值得赞赏的地方。

战斗方面引入了普通战斗模式和召唤子兽攻击模式，这种相当于FF系列召唤兽的战斗效果，对于玩家来说既忠于原作，也令打斗更加华丽激烈。

不仅如此，游戏中还特别根据原作情节加入了趣味小游戏来增强总体娱乐性，像夏树的泳装拦车和金色天使的歌唱，都是类似于音乐游戏考验玩家的反应能力，生动的动画演出也基本上能让因为原作动画形象鲜明而产生挑剔心理的玩家感到满意。

借着动画续作的热播而带来的新一轮超强人气，SUNRISE不久后又宣布将于4月底发行游戏的第二作，进一步强化游戏的眼花缭乱效果。

新作的名称为《舞-HiME 鲜烈！真 风华学园激斗史？！》，在继承了前作的各种优点之后，更加入了许多全新的要素，像除了原有的剧情模式以外，还添加了“幸存者模式”，“收藏模式”以及“多人联机模式”等。并且在游戏系统选项中（ＳＹＳＴＥＭ　ＯＰＴＩＯＮＳ）里还一并收录了未曾于ＴＶ里放出的原声音源和ＢＧＭ，绝对一次性让视听双重享受都能过瘾。

战斗系统方面，在角色受到攻击而储满SP槽后，将出现“子兽召唤”和“能力提升”两种选择，玩家可以根据自己的需要选择其中一项来加强战斗力，也使得本作在实战中充满了更多未知的乐趣。

作为发行的噱头，制作方还宣称要在游戏中加入动画续作的主人公爱莉卡，这样御姐主角与罗莉主角的联合出手，相信很难再有男性玩家能抵抗这种魅力加倍的诱惑才是。

虽然在动画播放前并没有进行铺天盖地的宣传，动画的播放时间也委屈地选择了收视极低的深夜档，但《舞-HiME》自始至终坚持如一的优良品质，还是显示出了SUNRISE一贯的严谨制作风格。

或许“萌啊”“燃啊”这样题材的作品，本身就能刺激男性动画工作者的荷尔蒙加速分泌，才使得动画作品被倾注了大量的心血、汗水，或许还有口水，或许还有别的什么脏东西（雪人：-_-b 你又想说什么？）——无论如何，《舞-HiME》都是一部包含了市场主流要素但绝不媚俗的一流作品，即使续作更肆无忌惮地将“罗莉”、“女仆”等各种不良素材都综合到了一起，不过只要能从动画中获得乐趣，本身就足以证明了作品的优秀。

更何况，面对着波涛汹涌的风华学园，又有几个男生敢扪心自问自己不想转学的呢？

让波涛来得更汹涌些吧！我们真的无所畏惧！





口袋妖怪周边小概述（下）

如果你并不喜欢太过激烈的战斗式漫画的话，不妨看一看搞笑式的漫画——《皮皮传》，正规的名称其实是《宠物小精灵》，之所以笔者称《皮皮传》是因为整篇漫画真正的主人公是调皮小天使——皮皮，而不是小智！在作者穴久保幸的笔下，皮皮被塑造为一只会讲人话（那不是喵喵的专利么？）、绝对搞笑的调皮鬼，而其训练师小智却成了它的牺牲品。后来漫画又加入了皮卡丘、波克比两个捣蛋鬼，使漫画更显其恶搞特色，而且里面的小智居然集齐了图鉴和徽章，寒啊……此书推荐给喜爱恶搞的Fans，但顺便提醒一下吃饭时请勿欣赏本书，否则后果自负！剩下的就是一些混杂的书目，大部分都是TV的剪辑和印刻，看它们还不如直接看TV来劲，这里就不罗嗦了。

最后特别提一下国内发行的口袋妖怪攻略本和杂志。口袋历代游戏在国内销售的时候都会伴随攻略本的畅销，但这些攻略本90%都是直接翻译日本的官方攻略书，而且由对口袋妖怪不熟悉的人员来翻译，错误百出，漏洞很多，可以用“粗制滥造”四个字来形容。直到绿宝石上市后的《绿宝石攻略本》才真正由口袋玩家自己原创，从中国PM玩家的角度来编写和制作，达到应有的水准。此外1–3期的《口袋迷》也将口袋妖怪游戏、周边等所有信息讲述得淋漓尽致，真可谓是口袋迷的一份盛餐。

不过大家在购买口袋杂志时要特别注意那些假冒的口袋妖怪杂志或套装，其文章的内容都是从网络上抄袭的，为了节约稿费连发行社是什么都不敢写，结果就是文章错误百出，而且都是能够从网站上查询到的文章，专门用来欺骗口袋fans的，这些套装往往卖到30元以上，里面无非是送一些口袋影视音乐光盘或者是仿照的成本1元左右的玩偶，光盘的内容都能够从网络上下载



到。所以建议大家切不要买这种连书号都没有的“杂志”，一来浪费自己的钱，二来也助长了无耻盗版者嚣张的盗窃，三来看了连修正都没有的文章会误导游戏。

三、TV与剧场版

看过TV的人都会发现其剧情与游戏有很大的不同，唯一比较相近的当属《口袋黄》，其讲述的是TV中的小智以皮卡丘为初始PM不断冒险，立志为口袋妖怪掌门人的故事。不过TV中的小智与漫画、游戏中的不同，他所依靠的不是强悍的战斗力，不是变幻莫测的战斗，而是以真情来感化PM，与PM成为朋友，可以说是以博爱取胜,这一点在第一集就是个证明。TV中还有三个让人一谈到小智与皮卡丘就能立刻想起的可爱又迷人的反派角色：武藏、小次郎、喵喵。这三个家伙令人又憎又爱，尽管出场时总是那一成不变的台词，但百听不厌，真不敢想象没有火箭队的TV会是怎样的情形。冒险的故事一直延续着，目前播放到宝石联盟的160多集，仍以每周1集的速度陆续继续出新，国内的Fans只能从网上下载最新的TV，如果买VCD那远远跟不上发行的速度。

剧场版也是每年发行一部，至今已经上映的剧场版也有八场了，分别为：《超梦的逆袭》、

杂志改版是过程，内容精彩是结果，愿PG过程中顺利，结果永远坚定。（赵淼）
男，16岁，北京丰台区右安门玉林小区24楼104号，100069



《洛基亚的爆诞》、《结晶塔的帝王》、《雪拉比的超时空遭遇》、《水都的守护神》、《七夜的许愿星》、《裂空的访问者》以及最新的《梦幻与波导的勇者》。这些剧场都十分精彩，又各具特色，每场都有自己的主题思想，并与社会现实问题相关，如将矛头直指克隆问题，或以大自然的身份警告不断破坏生态的人类，当然也有以人间真情为演绎主题。通过剧场版的欣赏，能引起人们对自己行为的审视和思考。各部剧场都有不同的神兽出场，纵观所有剧场版，至今还没有出场的就剩下了凤凰、雷皇以及即将在2006剧场登场的海皇牙，期待它们能再次刷新票房记录！

四、电子类

口袋妖怪周边产品不少，但其中的电子类是最吸引人的。电子类的PM周边种类非常多，我们这里说说常见的3种。一是计步器，它是随着《口袋黄》发行的，在《口袋金银》时期发行了第二代产品。一代产品还有中文说明书（也就是在国内有正式发售），但比起第二代来还是差距



较大的，这里就不详谈了。二代是彩屏的但没有背光，不过相对于普通的电子宠物要强多了，可以利用机体上的红外线装置与《口袋金/银/水晶》进行通信交换到道具，最好的999步是奇异甜食，吃了以后可以升一级（笔者为此花了三百元买了一个），不过在计步器中所编辑的音乐不能随步数一同传入游戏实在是遗憾啊！

二是口袋妖怪图鉴，它一共有四代，但没有一款是彩屏的，与动画片还是有差距……图鉴机均按照TV与游戏中的外形进行设计，分别为红绿版、金银版、宝石版与全国版。这四版图鉴涵盖了许多关于PM的知识，也正是捕捉它们所要知道的，还有口袋妖怪的叫声以及各种迷你游戏,是最值得收藏的口袋妖怪周边。

最后是口袋妖怪荧光棒，它利用人视觉的残像，在暗处来回晃动就能够显示各种动态的文字和口袋妖怪图案（宝石版202只精灵），一共有



300多种彩色图案，颜色也不尽相同。如果在晚会特别是在元宵节使用的话，一定非常抢眼！另一个叫做大木博士研究所的周边，可以通过内置的键盘以及扬声器教你日文（用日文教日文……），如果有中文的的话，就方便多了。

随便一提，最近Tomy公司出品的3款电子类周边都非常不错，一是上面说过的全国版图鉴，内含386种精灵资料；二是口袋DX球，可以通过晃动实现虚拟捕捉和精灵的进化。这两款周边甚至可以通过红外线装置进行通信，这是以前的周边所不具备的功能！

五、日用品

哪一个Fans不想让PM整天陪伴在自已身边呢？尽管中国还没有官方的PM商品代理，但很多日用品小厂家已经生产了一些相关产品了，比如：杯子、靠垫、书皮、日历、手表、文具、钱夹之类的，仔细在附近的商店或者是网购找找吧，我们会在以后定期向大家介绍各种各样的口袋妖怪日用品周边。

论成败人生豪迈，如果游戏失败，大不了从头再来。（郭兴）
男，18岁，北京顺义区幸福东区14号楼一单元301，101300

口袋影视 2006年口袋剧场《苍海的王子》4只新增PM

大家都知道今年的新剧场和刚刚发售的《口袋妖怪战队》有着千丝万缕的关系，从影片的全名《**ポケットモンスター–アドバンスジェネレ–ションポケモンレンジャ–と**苍海（**うみ**）**の**王子》来看，直译的意思就是“口袋妖怪超世代口袋妖怪森林管理员与沧海的王子”。随着3月下旬《口袋妖怪战队》游戏的上市，剧场中的各个PM也逐渐浮出水面，它们分别是（名字皆为暂译）：

タマンタ/Tamanta/小球飞鱼

它是巨翅飞鱼进化前的形态喔！身体形状都跟巨翅飞鱼相当相像呢！

种类：风筝神奇宝贝

身高：1.0m

体重：65.0kg

ペラップ/Perappu/音符鹦

头上面有类似音符的形状东西？特殊的羽毛颜色也是它的特点。

种类：音符神奇宝贝

身高：0.5m

体重：1.9kg



ブイゼル/Buizeru/叉尾浮鼬

尾巴在中间处分叉，又因为日文原名之中有V，故得其名。手臂上蓝色的则是类似泳具手臂浮圈的构造。

种类：海鼬神奇宝贝

身高：0.7m

体重：29.5kg

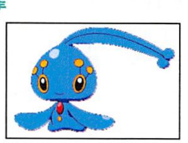
マナフィ/Manaphy/玛纳霏

从资料上看可能是神兽哦！

种类：回游神奇宝贝

身高：0.3m

体重：1.4kg



口袋战术 无形的屏障，隐藏的杀机

自从火红叶绿时代起，替身作为定点教学技能而重新复活，口袋妖怪的战术就发生了翻天覆地的大变化。而作为几乎全员PM都可以使用的替身来说，也变成了炙手可热的技能之一。可以说口袋妖怪的战术关键词之一就是替身二字，如果对它还没有充分认识的话，那么请随本文一同去了解吧！

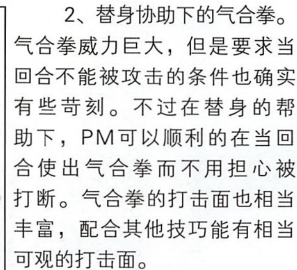
替身的效果是消耗使用PM最大HP的1/4做出来一个替身，使得对方的攻击对象全部转嫁到替身这个目标上，当受到的伤害大于或者等于最大HP的1/4时，替身就会消失。此外替身存在时，PM不会受到异常状态技巧的作用，也不会受到技巧追加效果的影响。当然了，少数技巧还是可以透过替身的，比如岩石爆破、鼓掌等等，这些是替身战术的克星，但的的确确是极少数而已。



从效果上我们就可以发现替身这个技巧有多么强大，一方面它可以有效地防住对方的猛烈袭击，另一方面也是抵抗异常状态的良好屏障，有了如此强大的技巧的辅助，真可谓是如虎添翼。下面我们大致先介绍一下替身所应用到的几个方面：

1、替身协助下的多元攻击。不少PM的攻击技巧极其丰富，依靠技巧的合理属性搭配，打击面相当广泛，可以给相当多数量的PM造成有效打击，但无奈它们在速度或者耐久上都存在问题，在短兵相接的白刃战中没有多大优势，因此很难把自己多才多艺的特长发挥出来。但有了替身的保护那就不同了，对手的攻击只能够击破替身，而我方却可以用相对应的技巧给予对方沉重的打击。

2、替身协助下的气合拳。气合拳威力巨大，但是要求当回合不能被攻击的条件也确实有些苛刻。不过在替身的帮助下，PM可以顺利的在当回合使出气合拳而不用担心被打断。气合拳的打击面也相当丰富，配合其他技巧能有相当可观的打击面。



3、替身+保护的消耗。使用替身虽然需要付出一定的HP作为代价，但是也很容易被剩饭所回复，如果再配合保护这个拖延时间的技巧的话，该PM就能具有很强的消耗能力。若

游戏作为生活的调味品固然非常重要，但把握来之不易的学习机会和长知识、长才华且树立人生理想的美好青春才是最重要的。(马骥骊）男，16岁，河北秦皇岛市海港区红桥里十八栋二单元十号，066000，QQ：124129373

PM不满血的情况下交替使用“保护——替身——保护”这个组合，在剩饭的回复作用下，仅仅比三回合前减少了1/8的HP，而如果对方是背负中毒或者烧伤状态，那么就不会这么轻松了。此外这个组合也常常配合压力特性来消磨对方攻击技巧的PP值。

4、替身协助下的起死——挣扎战术。这个同样也是老套的组合了。使用PM的HP必须是4的倍数多1，这样在不被干扰的情况下连续使用4次替身，那么会正好余下1点HP来使用威力可观的起死回生/垂死挣扎。虽然忍耐看似要比替身效果来得更直接，不过替身能自由控制HP的作用却是忍耐所无法代替的。



5、替身协助下的封锁技。封锁技可以很好地干扰对方的行动，但是毕竟对方不能行动的几率不可能是100%，所以万一被对方击中那就有些得不偿失。不过有了替身的保护就好多了，即使对方侥幸出招，击破的也仅仅是替身而已。当然了，使用这种打法需要一定的运气。

6、特殊combo。比如替身+分身、替身+痛平分，或者是替身配合强化技巧之类，这些由于不具备代表性，我们姑且把它们归在一类吧。下面举例说明：

皮卡丘的特攻在非神兽中数一数二，技巧配置也算不错，10万伏特、冲浪、觉醒草具有比较可观的打击面，但皮卡丘脆弱到一碰就死，所以不得不求助于替身的帮助。虽然携带了电气珠的皮卡丘不能利用剩饭回血，但把握住这4次的替身机会也是能打出一片天地的。对卡比快乐等没有应对办法是无可弥补的缺点。

隆隆岩攻防能力都很高，技巧配置也相当不错，由于特防问题严重，因此不得不求助于替身的帮助。由于它两招本属性技巧岩石爆破和地震基础威力就已经很高，最后一招可以考虑舍身撞或者大爆炸，而不是气合拳。虽然特防问题严重，但凭借较好的物防能力，不难找到替身机会。铁甲暴龙也有类似战术，且攻击力更优秀，但无法进行大爆炸。

耿鬼本身速度快，攻击能力也比较强，抗性也不错，最主要还是因为它技巧配置丰富。耿鬼替身后气合拳一定必备，剩下的10万伏特、影球、冷冻拳都比较常用，可以任选两个。对手在不知道耿鬼技能配置时要想完全防住它是比较困难的。此外耿鬼可以考虑大爆炸，并利用替身来发动攻击果。这种方案比较非常规，但有出其不意的效果。同理可以使用特攻果来搭配特攻技巧。

卡比兽的好招多到用不完，使用替身也是一个经典打法了。由于特防耐久极强，可以当着特攻PM的面大摇大摆地替身，然后再使用气合拳+影球的组合。最后一个技巧一般选择睡觉，但如果有来自队友的许愿支持，有时候可以把它换成大字火或者报恩，用来打击一些特定的PM。

岩神柱的学招非常丰富，再加上优秀的能力，无论是攻击还是消耗都有不错水准。一些大众化的替身战术我们这里就不再赘述了，谈谈它独有的特色——滚动。借助替身+分身的组合，它可以很好的提升回避能力，这时候使用滚动就安全多了，对方在无法顺利击中它的前提下是很难阻止它一直滚动下去的。最后一招可以用睡觉或者变圆/诅咒，前者注重恢复能力而后者则是来强化滚动威力。海象王同样也可以用这个战术，只不过把滚动换成了冰球而已。

替身战术博大精深，变化多端，其实以上我们列举的这些典型例子，完全可以经过读者朋友的思考和发挥，从而衍生出自己个性化的打法。

文/koflover





机战天空

本期给大家介绍一个和基里亚姆有关的游戏作品，它就是SFC的《英雄战记》。

12年对于一个人来说是什么概念呢？12年的光阴可以让少女的发梢上多添几缕青丝，可以让一个信心满怀的少年目睹理想的破灭。12年的时间，人可以有一番伟大的作为，也可以庸庸无为的渡过。总之，一个人的人生或许有很多12秒、12分、12小时，但是没有多少12年。但是有那样的一个人，他用了12年的时间来为自己过去的错误赎罪，执著的探索返乡之路。

以下文字不是一篇单纯的介绍，它本来不该出现在这里。这里记述的是我的友人在尘封的历史下失落的历程，如今将其展现在阳光之下，为的不是博取信者狂热的崇拜，而是展现对一位无名英雄真正的理解和尊敬。



（二）赎罪与救赎，永远的回归

OG2发售后，其充足的隐藏要素和难度设置不仅得到了众多玩家好评，对于剧情的热烈讨论也是网络上各个论坛的焦点。虽然大部分剧情很多人都能侃的头头是道，但是对于一个人，大部分玩家只有迷惑不解。

那个人就是基里亚姆（**ギリアム**）。剧情中后期，基里亚姆从一个普通的特殊战技教导队的成员一下子转变为剧情的关键人物，救援拉米娅的时候一张口自报家门就把影镜一干巨头"震住"。随后在与阿克塞尔的决战中影镜更是表示"宁可错杀一千，不能放过基利亚姆"。最后在与温德鲁决战的时候，自己的经历更是让那个自以为是的温德鲁大吃一惊：

"贝利奥斯，只要能将你组装进XN系统的核心，那么完美的次元转移指日可待！成为我理想的基础吧！"

"温德鲁，XN系统不仅在这个世界……在任何一个世界都不应存在。"

"那么，你为何执著地进行次元转移的试验？"

"那是……我为了使用XN系统回归到原来的世界而进行的测试。"

"你说什么……！？"

"但是……那果然是不能反复启动的设备，要复元也极其困难。"

"什么……复元！？"

"那个系统是由禁断的机动兵器的核心复原而来，并修复而成……"

"贝利奥斯，你究竟是什么人！？"

"我的名字是基利亚姆，因为过去犯下的罪孽，在各个平行世界背负种种宿命的男人。"

如此这般，这些意义深远的语句，构成了一个又一个谜团。其实这一切的源头，是早在12年之前……

OG2是2005年2月3日发售的，在1992年11月20日的SFC上有一款叫做英雄战记的游戏发卖，期间相差了差不多12年。而基利亚姆，正是这款游戏的原创主角兼最终BOSS。

英雄战记是BANPRESTO的"英雄联合"品牌下的产物，实际开发担当是以开发旧系列机战而出名的WINKY SOFT。"英雄联合"旨在推广由各种国民的ACG英雄进行的梦幻共演，所以在这里阿姆罗会开着高达与奥特曼亲切交谈，本乡猛会与南光太郎、风见志郎等人一起并肩战斗。这在外行人看来是绝对的笑柄，但是在这个世界里，一切都是有可能的。

游戏是标准的RPG类型，四人一组FF式的横向战斗方式，每个人（队员）都有自己的看家绝学和独特技能。平时需要不断与NPC交谈获得情报和过关的关键道具，总的来说如果除开梦之共演的噱头上，本质上是非常平凡的那种小作RPG。

故事发生在一颗名叫艾尔比斯的美丽星球上。这颗星球上有三块大陆，分别是高达大陆，超人大陆和骑士大陆。分别有奥古，光之国和骑士同盟治理着。这三国为了对应跨国际的超常犯罪，设立了特殊别动队"ZEUS"（组织缩写的头文字，正好是希腊神话中的众神之王）。而基利亚姆则是配属到这支特殊部队的成员。

虽然基利亚姆在加入前一直因记忆丧失而苦恼，

但是他并没有遗忘正义之心。虽然外观冷酷，但是他心中一直有颗热忱的心，比任何人都多一倍的看重人情义理。为此不惜冒险与穷凶极恶的地狱大使战斗。虽然这位正义的青年给队员留下了深刻印象，但是好景不长。在一次执行任务中，他为了拯救一名被困在危楼中的小女孩，自己被埋在了摩天大楼倒塌的瓦砾下……

虽然失去了这位同伴令队员们感到痛心，但是他们依然不得不踩在殉道者的尸体上走向胜利，完成自己的使命。随着剧情的发展，ZEUS的队员们发现，一个叫做阿克西斯帝国的组织逐渐将他们打败的怪人，宇宙怪兽和宇宙人，以及各个邪恶的机动战士的驾驶员统一起来，收纳到自己的旗下扩充势力。于是为了瓦解这个邪恶组织，战士们决定直捣黄龙突击敌人指挥中枢，但是正在探索的过程中，竟然遇见了奇迹生还的基利亚姆。然而这时的基利亚姆以自己的意志与原来的队友为敌。在觉醒了真正力量的基利亚姆面前，队员们根本毫无还手之力。基利亚姆念在旧情上不想杀死过去的战友，于是决定将他们流放他乡。在传送咒文“诀别”的力量下，队员们被吹飞到了世界的各个角落……

但是队员们没有气馁，反而纷纷提升了自己的力量，并使新同伴F-91，假面骑士RX等强力战士加入。在哈曼的帮助下，队员们从秘道开始入侵阿克西斯帝国的总据点——难攻不落的异空间要塞“贝利奥斯”。通过艰苦的战斗，终于打败了帝国的三大干部。来到了幕后支配者“阿波罗总统”的面前。头戴假面的男子阿波罗总统全身上下散发着压迫的气质,面对即将粉碎自己野心的英雄，他述说了自己挑选选民,建立理想国的“奥林匹斯计划”。“我惟一的弱点，就是你们！如果不能超越你们的幻影那么奥林匹斯计划也不能真正的成功！”

“大家上吧！”随着战士们发起的攻势，阿波罗总统也召唤出了自己最强的机动兵器——XN圣灵（XN**ガイスト**），一台超巨大的漆黑战舰。在将XN圣灵打倒之后，舰体上半身隆起了黑色的巨人型，这就是XN圣灵的变身形态，再将其打倒，一切也随之完结……

“就是这样……一切的业将由我来背负。”XN圣灵被击破也就等于自己的失败，阿波罗总统承认了自己的败北。这时，他脸上的假面随之破碎，露出了真正面容——基利亚姆本人。原来，基利亚姆是预知能力者，在大楼倒塌之际他失落的记忆以及超能力也随之苏醒。通过自己的超能力，他看到了这颗星球黑暗的未来，怪人、宇宙怪物和机动战士





的战斗将使这颗星球走向毁灭。为了他所挚爱的这颗星球，他决定与自己的半身XN圣灵结合，成为阿波罗总统强行统一这颗星球。“这个世界如同烧杯，实验的结果产生了我们，但是实验失败了，所以黑暗的未来很快也会到来。所以，我决定无论如何也要给这颗星球带来希望……但是，看来真正拥有改变世界的力量的人是你们……”基利亚姆留下了这段意味深长的发言后准备再次使用传送咒文将队员们移出逐渐崩溃，滑向异空间的要塞。在分别之前，基利亚姆最后挂念的就是他当日拯救的那个女孩：

“最后请告诉我，我所救的那个女孩现在可好?”

“她一直想对你说声谢谢……”

“是吗，这样就好……”

被传送到要塞外面之后，整个要塞就发生了大爆





炸，沉入了位相空间。面对踏上歧途的英雄，队员们心中有着解不开的心结，同时也向基利亚姆承诺一定要保护这个星球……

英雄战记到此结束了，但是基利亚姆的故事没有结束。那次爆炸后他辗转在各个平行世界流浪，帮助所在世界的人们带来和平。最终的目的地便是OG2里的里世界，里世界中他化名贝利奥斯，带着身为阿波罗总统的假面协助影镜来复原XN圣灵核心的XN系统，原本他预定使用这个系统来回到自己热爱的故乡，也就是艾尔比斯星球。但是他发现温德鲁的野心后便决定牺牲自己的回归之路来破坏XN系统和温德鲁疯狂的理念。于是他作为里世界第一个空间转移者来到OG里的表世界，侦察各种情报来为影镜的到来做好对策准备。就如同OG2那样，最终命运让他实现了自己的诺言，将温德鲁用XN系统的阿波罗指令吹飞到了因果地平的尽头，并帮助大家成功脱离了原种空间。

在OG2结束后，他为了防止再有人用XN系统作恶，毅然亲手关闭了故乡之门--------将XN系统仅存的一基发射到了宇宙深处并引爆，与自己的半身彻底诀别……

“别了，XN圣灵……我曾经密不可分的半身”

历史只会记录表面的成功者的光辉荣耀，但是真正的历史是由一个一个无名英雄堆砌而成，在这之上才有因果的法则和未来。如果说OG2里有那么一个蒙尘英雄的话，那么我的友人基利亚姆无疑是那样的一个真正的英雄。12年忏悔，赎罪与回归的历史，暂时画下了休止符……

文/机战世界 SIN 责编/翔武



爱的生活



抛弃上期让人心痛的事件，毕竟孩子的出生应该是件喜事，本作中孩子的成长分为3个阶段：幼儿（3岁）、少年（9岁）、成年（15岁）。孩子出生后由于自动度过3年，所以初始即以3岁的面貌出现，以后每度过两年，在生日那天早上，孩子将再度长大成为新的模样。让我们伴随着幸福与感动一览孩子的成长故事吧。

幼儿时期（3岁）

喜好物：葡萄、花、冰激凌、蛋糕、热牛奶等

		AM						PM												
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
晴	平时	家				镇		农					镇		家					
	日曜日	家				牧								家						
雨	全周	家																		
注：家——自宅　农——农场　牧——牧场　镇——在镇中行走																				



事件一、露营

发生条件：妻子爱情度60000以上，孩子好感度200以上

日期：春、夏季的晴天

时间：起床后-17：00

经过：活泼可爱的孩子最喜欢的就是露营，正逢晴天，妻子便建议全家去露营，去泉还是去海都由主角来决定。面对着美丽的景色，孩子显得格外兴奋，稍不留神便跑远了，可怜的妈妈只好跟在后面……

选项：[めんどうだなぁ……]妻子爱情度-2000，孩子好感度-10

[よし、行こうか！]妻子爱情度+3000，孩子好感度+20，并选择露营地点：[泉にしよう]——去女神泉，[滨边にしよう]——去海边

事件二、初次购物



游戏终归游戏，是消遣的东西，千万不可沉迷。（高露）男，18岁，四川泸州市泸州高中，61777541

发生条件：孩子好感度200以上

日期：除月曜日以外的晴天

时间：16：00–17：00

经过：已经会满地乱跑的孩子终于一个人学习买东西了，这一次是帮助妈妈买蔬菜。看到可爱的宝宝前来买蔬菜，**ベス**婶显得特别开心，对孩子也特别照顾。可孩子却一副小大人的样子，端起菜篮子就跑了……

事件三、保姆ミ–メ

发生条件：**ミ–メ**好感度200以上

时间：晴天的早上起床后

经过：马戏团团长夫人**ミ–メ**非常喜欢小孩子，听说主角家的孩子格外可爱，忍不住也来看看。一看到后，**ミ–メ**对家里可爱的宝宝便赞口不绝，说什么也要帮忙照顾宝宝。二人咯咯直笑，看起来都很开心啊，可惜**ミ–メ**只能帮忙一天而已，祈祷**ミ–メ**早日有一个自己的宝宝。



少年时期（9岁）

喜好物：毛线球、羊毛、球、冰激凌、蛋糕等

		AM						PM												
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
晴	平时	家				镇		农					镇		家					
	日曜日	家				镇		海					镇		家					
雨	平时	家																		
	日曜日			家		镇				宿			镇				家			
注：家——自宅　农——农场　海——海滨　宿——旅店　镇——在镇中行走																				



事件一、CD追加

发生条件：孩子长大后第二天

地点：小精灵商店

经过：是否为最后五张无法得到的CD发愁？因为这5张CD是为了庆祝孩子9岁而出售的。

CD名	价格
元气よく	5000G
ワンダフルライフ	5000G
ミネラルタウンのなかまたち	5000G
WALK	5000G
コロボサンボ	5000G

事件二、探险

发生条件：孩子好感度200以上

时间：除月曜日外晴天早上起床后

地点：自宅–女神泉

经过：男孩子总是期待冒险，全镇最神秘的地方莫过于女神泉附近。“爸爸，那天我在这里看到过很小的人，真奇妙啊！”不用说，孩子见到的正是一直以来帮助主角的小精灵们。“我要不要告诉**グリル**叔叔，让他研究一下？”什么？！如果小精灵落到疯狂科学家手上，那可是要出大事的！见主角极力反对，孩子只好将这事埋在心底。也许是因为遗传到主角的血统，这孩子才能见到小精灵，是不是该告诉他真相？也许未来他继承牧场的时候，这些精灵们也会帮助他。

事件三、圣诞老人？外星人？

发生条件：冬25日24：00以前休息，且已经挂上空圣诞袜

时间：就寝后（暴雪天不可）随机发生

唉，上课玩NDS时划触摸屏动作太大了，下课老师问我：“你上课在奋笔疾书什么呢？”愕然。（徐瑞祥）
男，16岁，上海市杨浦区杨树浦路563弄62号1楼，200082，QQ：390573545

话说这一年，**ト-マス**又悄悄地来到主角家送礼物，却不小心惊醒了孩子。

“是谁？！我知道了，你是可恶的外星人！”

“不，不是啊，我是来送圣诞礼物的。”

“少废话，我会保护爸爸妈妈的，吃我一拳!”

……（乒乒乓乓）

“唉呀！我的眼睛……”

礼物是送不成了，撤。可怜的镇长，看来伤得不清，当然，今年的圣诞礼物也泡汤了……

地点：自宅

经过：圣诞老爷爷总会在圣诞节的深夜悄悄地将礼物塞进主角的圣诞袜中。牧场的资深玩家一定都很清楚，这位圣诞老爷爷便是镇长**ト-マス**。

成年时期（15岁）

喜好物：番茄、菠萝、酒、冰激凌、蛋糕等

		AM						PM												
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
水曜日		家			镇		泉				镇		宿					家		
日曜日		家			镇		谷外						镇	酒				家		
晴	平时	家		镇		海							镇		家					
雨	平时	家																		
注：家——自宅　酒——Bar　海——海滨　泉——女神泉　宿——旅店　镇——在镇中行走																				



事件一、失落的心

发生条件：孩子好感度25以下

时间：除水、日曜日的19：00–22：00

天气：雨/雪

地点：回到自宅

经过：多日的冷落下，孩子长时间得不到关心，好感度一降再降，终于，这一天孩子按捺不住自己的心情：“爸爸，你是不是讨厌我？”主角大惊，怎么会有不爱孩子的父亲呢？孩子显得格外激动，眼看着父子俩要大打出手了，不行，得解释清楚。

选项：[**そんな事を**思**う**親**はいない**]孩子好感度+100，两人和好

[亲**に**向**かって**何**を**言**う**]无变化

结婚后的日子总是过得美美满满，特殊的日子也不用一个人度过，感受家给主角带来的温馨吧。

事件一、生日派对

发生条件：主角、妻子或孩子的诞生日当天

时间：18：00–22：00

地点：回到自宅

经过：结婚前的诞生日是怎样度过的？自己买个蛋糕自己独自在家切食？就算与MM们好感度相当高，也仅仅能收到生日卡一张而已，可怜的孤独男人。不过这一切在结婚之后将有所改观。傍晚回到家，妻子和孩子（孩子出生前就仅有妻子）早做好了蛋糕在家等着了：“记得今天是什么日子吗？”



当因为学习而远离电脑时，我拿起了掌机，当我为想看到掌机消息选杂志发愁时，我又选择了《掌机迷》。（朱李惠人）男，12岁，河南郑州，450052

选项：[自分の诞生日][妻子の诞生日][孩子の诞生日]（孩子出生前为[结婚纪念日]），仔细想想究竟是什么日子？答错了可是要受罚的。

结果：回答正确，妻子爱情度+3000，孩子好感度+20

事件二、结婚纪念日

发生条件：结婚纪念日当天

时间：起床后

地点：自宅

经过：甜蜜的日子悄悄地度过了整整一年，还记得结婚那天的感动吗？这天一早妻子就会叫醒主角：“知道今天是什么日子吗？”

选项：[自分の诞生日][妻子の诞生日][结婚纪念日]，当然得选择是“结婚纪念日”，选择正确，妻子会很高兴地送给主角一份爱的礼物——一包高等级种子（工具栏为空）。

结果：妻子爱情度+3000，各位妻子赠送的种子也各不相同。种子的等级依据目前的年份而定，每年递增一级。由于只得一包种子，所以似乎高等级的果树种子或蘑菇种子更为诱人，不过这些不该影响到诸位玩家的选妻标准。

セレナ	桃树
ムー	菠萝
ナスカ	葡萄
レオナ	土豆
フレン	苹果
レタス	包心菜
キララ	松蘑

每年的结婚纪念日都会收到女神的贺信，一同来回顾一下，为了美满的金婚、钻石婚而努力吧。

年数	纪念名称
周年	名称
1	纸婚
2	绵婚
3	革婚
4	花婚
5	木婚
6	铁婚
7	铜婚
8	电器婚
9	陶器婚
10	锡婚
11	钢铁婚
12	绢婚
13	蕾丝婚
14	象牙婚
15	水晶婚
20	瓷器婚
25	银婚
30	珍珠婚
35	翡翠婚
40	红宝石婚
45	蓝宝石婚
50	金婚
55	绿宝石婚
60	钻石婚
75	钻石婚2

事件三、南瓜祭

时间：秋30日12：00–18：00

地点：进入自宅

经过：以往南瓜祭这天，总会有孩子上门要糖果，如今结了婚，孩子们不会再上门来了，主角将与妻子和孩子们一同度过，小心蛀牙哦。不过，如果主角娶的是女神或人鱼，由于她们不住在家中，所以该事件无法触发。

结果：妻子爱情度+1000，孩子好感度+20

事件四、冬之感谢祭

时间：冬14日就寝后

地点：自宅

经过：这一天妻子会不动声色的忙自己的事，难道她忘记了今天是情人节？揣着疑问主角早早的便睡了，这时妻子悄悄地起床了并将礼物塞进了主角的背包。妻子爱情度50000以上会得到巧克力蛋糕，低于50000则得到普通的巧克力。

结果：妻子爱情度+1000

事件五、星夜祭

时间：冬24日18：00–24：00

地点：进入自宅/牧场区域（女神和人鱼）

经过：美丽的星夜祭终于可以和妻子孩子一同度过了，妻子早已准备好了拿手的料理等着主角回家，孩子更是迫不及待的要吃蛋糕，有这样的妻子和孩子真是幸福的生活啊。

结果：妻子爱情度+1000，孩子好感度+20







艾雷布大陆秘史之皇太子秘史

琳篇

身份：基亚兰的公主

称号：草原上的公主

日记年份：979年9月

日记记录时年龄：15岁（此时记录的是她在草原的一天）

5:30 天还没亮，我一个人来到山坡前，那里埋葬着我的父母、我的朋友、我的族人，也埋葬着罗鲁卡族人的辉煌。大约半年前，贝伦的那群山贼袭击了我们的部落，我的父亲作为族长为了守护部族牺牲了……还有部族里的很多人，他们都死去了，活下来的大家也没有人统领。部族也陷入了分崩离析的状态，罗鲁卡族已经不存在了。而每天清晨，我都会来这里看大家。

5:35 这里是太阳升起后最先照耀的地方，每天我都会来这里祷告，祈求这片土地不再受到战火的滋扰。

6:00 从山坡回到自己的家，开始挤羊奶，做一些早餐。

6:40 自己吃过早餐后，带上一些奶制品，骑上马，赶着羊群去放牧。

7:10 部落已经四分五裂，最可怜的就是那些失去父母的孩子们，其他部落正在商讨如何安排他们，所以现在他们暂时被安顿在一起，有人照顾他们的生活。我每天都会去看他们，给他们带去早餐，并且教他们一些东西，而我赶来的羊群就在附近吃草。

7:30 他们吃东西的样子真的很可爱，我父母刚去世的那段时间里，我也很悲伤，天天一个人关在屋子里哭。但是当我想到，我是族长的女儿，并且我已经十五岁了，已经算是个大人的时候，我就决定要坚强起来，下决心不再哭了。我要给父亲他们报仇，我一定要变强！还要照顾好那些比我小的在战乱中失去父母的孩子。

7:50 游牧民一直以“马背上的民族”著称，其游牧迁徙，自然离不开马。马是游牧民的生活保证，马的身上不仅仅包含着游牧民的全部感情和热情，而且也寄托着、传承着、充分体现着代代游牧民的理想和追求。在战斗中马也是不可缺少的助手，骑马是一个游牧民必须要掌握的技能之一。这些孩子虽然都还不大，但是他们已经个个都能和马沟通了，所以我每天来这里都会带着男孩子一起去练习骑马，要他们尽快掌握这些基本技能，而女孩子则由另几位族人带领学习制作乳酪，缝皮衣、鞋帽。

10:00 稍微休息一下后，我要带他们去练习狩猎。在草原的南边有着森林，我们背着自己制作的弓箭骑马去狩猎。狩猎需要充沛的力气，我力气有限，所以只能告诉他们方法，他们练的非常刻苦。学习狩猎不仅是为了打到猎物，也是演练战术，在狩猎中锻炼作战勇气和智谋，这样他们才能成长。

11:40 他们的刻苦换来了好成绩，一上午猎到两头鹿。我们把鹿带回去，鹿肉可食用，鹿皮可制衣服，毛可制成毡毯与绳线，也是制作毡帐的主要材料。

12:00 大家一起吃饭，午餐是猎来的鹿。

12:30 吃过了饭后，大家围坐一团聊着天，感觉就像一家人一样，非常温馨。但是我知道过不了多久，等其他部落收纳他们后，他们就会离开，离开这片曾经属于罗鲁卡族人的土地……

13:30 为了给父亲他们报仇，我每天都要进

行剑术训练，当然，用的武器只不过是细木棍，年纪大些的孩子也会陪我做练习。

14:00 父亲在我很小的时候就开始教我剑术，而后我又跟当时部落里最强的剑术达人学习，所以我的剑法非常不错。但是光靠这些还不够，我还要变得更强，不输给任何人，然后为自己的父母报仇！

17:00 结束了下午的剑术练习，大家都回到了居所，到晚上羊群就不好赶了，所以我不能留下来陪大家吃晚饭。

17:14 那边的人忙不过来，于是我临时帮忙做晚饭。

17:41 饭已经熟了，我也准备回家了。而在回去的路途中，却发现一个大叔总是尾行在我身后……

17:42 假装放松警惕，然后突然绕到他身后，逼问他的来意，但是他总是重复着“打死也不说”这句话，于是……

17:48 发现他是个莫名其妙的怪人，即使被打得很惨也不说什么，不过看样子他不像山贼，所以把他放了。

18:00 到了自己的家中，准备晚饭。

18:30 吃完饭，我独自一人信步在草原上，不知不觉来到我们族人每个月开篝火晚会的地方。燃放篝火的石头依然散落在地上，而本来准备好的木柴依然整齐的码放在那里。天色已经黑了下来，天上零星的能看到几颗星星，一阵微风拂过，让人感觉到有阵阵凉意。如果父母这时候还在，那么我们会在做什么呢？如果我的朋友们还在，现在又会多么热闹呢，如果真的能有那么多如果……

18:56 默默的回到家中，取出剑，晚上也需要练习剑术。白天用木棍，而晚上用真剑练习。挥动着剑，我发誓早晚有一天我要手刃仇人，为父母报仇！

21:00 练完了，用零散的纸张把今天一天发生的事情都记下来。

21:30 躺在床上睡去……

“包叔……那个被抓的大叔不会就是……”小A双手颤抖着看着我。

“是又怎么样，为了让读者了解这些情况，我可是牺牲了很多啊！”

“牺牲什么了？她到底把你怎么样了？”仆人A放下稿子，关切地扶着我的胳膊……

“她对我做了很坏很坏的事……”

“包叔！你快说清楚呀，是什么事？不论他对你做了什么，我都有心理准备！”虽然这小子非常关切地问我，但是我分明从他如狼的双眼中读出了他邪恶的想法……

“我那风流倜傥、英俊潇洒、气宇轩昂的左脸被打肿了……”

“什么嘛，就这样就啊……”小A一脸失望地叹了口气。

“哎，这下整个大陆不知道又要有多少MM为此寝食难安，哭的肝肠寸段了……”

“呃，那……那包叔你还是节哀吧……”

“没关系，虽然我那风流倜傥、英俊潇洒、气宇轩昂的左脸被打肿了。但是！我还有更更更——更风流倜傥、英俊潇洒、气宇轩昂的右脸……”

“……”

文/NW旅团 斋藤★鬼斩 责编/暗凌

火纹人物事典



姓名：蕾拉(レイラ)
年龄：大约25岁
身份：奥斯迪亚家的密探、盗贼

与马修同属奥斯迪亚家的密探，她不仅是马修的前辈，同时还是他的恋人。蕾拉不但拥有美丽的容颜，而且还聪慧过人，对事物的处理能力也恰到好处。在整个奥斯迪亚的秘探集团中，她的能力都是数一数二的，但是在执行潜入“黑之牙”调查费雷侯爵的失踪之谜时，她却被敌人发现，惨死在龙之门。

虽然整个游戏中，玩家并不能直接使用蕾拉，而她在游戏中也只出现了两次，但是侧面描写与简单的对话烘托出的她与马修悲惨凄美的恋情，让她在无数玩家心中留有很深刻的印象。或许她与马修那最终没有达成的约定与永远无法改变的悲剧结局，也成了玩家心中永久的遗憾。

GBA	STING	2006.03.23
王女联盟	SRPG 1人数/5040日元	256M

文责/翔武

系统介绍

人物属性

左上方的4个图标依次表示武器类型、同盟阵型、单位类型、移动类型。人物的图像旁边是名字，下面是职业。

右边是人物的属性，GEN是对突击、反击、必杀技的防御能力，随着GEN的提高，单位的士气上限也会提高。ATK是一般战斗的攻击力。TEC影响突击、反击、必杀技的攻击力。LUK是幸运，影响会心一击率和对会心一击的防御，同时还影响敌方装备是否掉落的几率。NV是声望值，通过战斗胜利增加，所有参战人员的声望总和为王国军的名声值，这个数值会影响能否获得某些只能



通过访问特定村落才能得到的物品。

NOTICE中是人物的附加技能，○是有利效果，×不利效果。

卡片系统

本作中的卡片称为策略卡片，是掌握整个战斗胜败的关键。每张卡片有5个参数。

EFFECT：卡片的效果，以及计算公式。

ACE：当同盟领队的武器类型和卡片上相同时，该同盟可以发动此卡片的必杀技（在没有其他条件的限制下）。例如骑士和公主同盟攻击，卡片是暴风雪，暴风雪的ACE是枪，没有其他的限制条件。在发动的时候，必须用骑士发动同盟攻击，这样公主才可以使用必杀技，如果用公主发动的话则不能使用该必杀技。

POWER：和下面对应的数字表示这张卡片的攻击力，这个数值越大，给敌人造成的士气伤害就越大，每张卡的攻击力在胜利后都可以得到增长。

MOVE是这张卡片的移动力，在使用卡片的该回合内所有角色的移动格数，并非一个角色的移动格数。移动格数还会影响战斗槽，移动格数越高的卡片，战斗时的初始战斗槽越低。



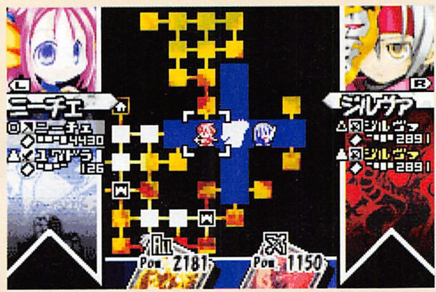
QUALIFY：卡片必杀技的其他限制条件，必须满足此条件才能发动。

战斗相关系统

移动：选择策略卡片后，选定要移动的角色，就可以根据卡片上的移动格数进行移动。首先要注意这个移动格数是本回合内，我方所有角色合计的移动格数，并非单一角色的，要注意分配。另外，移动时如果需要退回的话一定要按B不要按相反的方向键，因为只要是在移动的时候移动光标就会消耗一格移动力。

攻击：每个回合只有一次攻击机会，一个角色攻击后其他角色不能主动发动攻击。

同盟攻击：同盟攻击也是本作中一个重要的系统。由于每回合只有一次攻击机会，使得同盟攻击成了整场战斗胜败的关键。发动同盟攻击首先要摆阵型，阵型共有两种，一种是×型阵，一种是+型阵。男性角色都是×型阵，女性角色都是+型阵。阵中心的人物，也就是发动同盟攻击的，被称为LEADER，周围的角色都是和他同盟的单位了。发动同盟攻击时所有同盟的单位都会依次参与进攻，进攻的顺序和优劣势都会很直观的显示出来。



战斗：战斗时我方部队上方有个战斗槽，玩家通过操纵这个战斗槽增长从而控制整场战斗。战斗槽的上方写有Aggressive和Passive。Aggressive代表积极的进攻，按右方向键可以使用这种进攻方式，优点是攻击力会提高，会提高一级优势，缺点是战斗槽会减少，到0的时候便不能使用。Passive是慎重的攻击方式，按左方向键可以使用，优点是战斗槽会增加，缺点是攻击力降低，会降低一级优势。战斗槽到达100的时候可以使用必杀技。这两种进攻方式在战斗中各有各的用途。

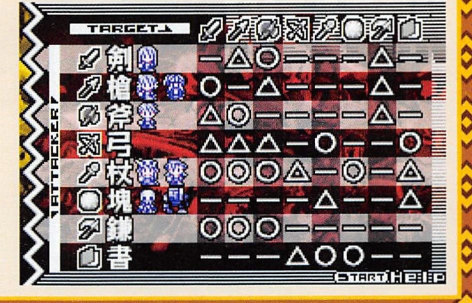


战斗中的优劣势：在战斗画面，人物的头像旁边有☆○等符号，这些符号代表了战斗中双方的优劣势关系。×表示绝对不利；△表示不利;—表示持平；○表示有利；☆表示绝对有利。优劣势关系是战斗时的关键，影响优劣势关系的要素有：武器的相克关系、地形是否有利、人物的附加技能、攻击方式。



地形：本作的地形也是影响战斗的一大因素，不同的地形不仅会提供不同的防御补正，而且还会影响到战斗中的优劣势。不同的职业对地形的适应程度也不一样，会有一些优势地形和一些劣势地形。

武器相克：游戏中共有8种武器类型。武器的相克关系直接影响到战斗中的优劣势。这张图是武器相克表，左边是攻击方的武器，右边是被攻击方的武器。



ATTACKER \ TARGET	剑	枪	斧	弓	杖	块	镰	书
剑	—	△	○	—	—	—	△	—
枪	○	—	△	—	—	—	△	—
斧	△	○	—	—	—	—	△	—
弓	△	△	△	—	○	—	—	○
杖	○	◎	○	△	—	○	—	△
块	—	—	—	—	△	—	—	△
镰	○	○	○	—	—	—	—	—
书	—	—	—	△	○	○	—	—

START Help

序幕

位于大陆中央的凡塔基尼亚王国，贤王和圣剑创造了盛世，但是盛世不是永远的，随着时间的流失，盛世终结了。

在第31代国王奥鲁丁的时代，凡塔基尼亚的西北有个被称为龙之大地的地方。新生的布隆基亚帝国向那里侵略进攻。王国军也展开了抗战，但是在帝国军压倒性的攻势面前受到重创。随着北方的卡罗纳据点的失守，王都巴尔提纳也受到了侵略。使用武力废除了先帝后，新生布隆基亚帝国军的皇帝就任。

焰帝加尔卡萨率领精锐部队向巴尔提纳城进攻，绝壮的城内决战之后，国王奥鲁丁被焰帝斩杀。不久后，王都巴尔提纳沦陷，深红色的帝国军旗在黄昏中飘动。



第一章 追逐希望的人

位于大陆最南端的诺伦峡谷，这个地方属于凡塔基尼亚王国的领土范围内，同时这个地方是盗贼们的巢穴。在荒野中的小沙丘上出现了一个少女的身影。

BF01 盗贼的城寨

战前剧情

在峡谷的入口，一个持剑的少女正在被一群人追赶，情急之下,少女跑到了附近的小城寨中躲避。无意见追兵发现了小城寨，感觉那个少女可能会躲在那里，于是采取了对城寨火攻的办法，想把少女逼出来。大火烧红了整个城寨，这时一个少年出现了，而这个少年正是盗贼团的老大，那个





被火烧的城寨也就是盗贼们的据点。面对袭击自己“家”的人,少年不容分说拿起武器立即开战。

胜利条件： 击退所有敌人。

失败条件： ミラノ战死。
卡片全部用光。

可选卡片： 5枚

我方配置： ミラノ、コブン

敌方配置：

ヴァルキリ–LV3（???）士气1160 装备：铁のチョ–カ–

バンディットLV1（???）

アサシンLV1（???）

角色加入： ユグドラ（战斗后加入）

获得卡片： バニッシュ、サンクチェアリ、レボリュ–ション

隐藏道具

1、カチュ–シャ

隐藏道具编号和位置与地图是相对应的，请参见地图。

要点： コブン在过关后不会加入，所以不用让他去和敌人战斗，可以让他去取得隐藏道具。

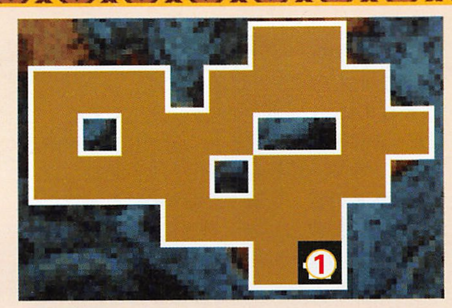
战后剧情

战后，米拉诺在烧毁的城寨中发现了那个少女，少女希望借助米拉诺的力量打倒帝国。在表露自己是凡塔基尼西的公主后，双方立下了约定，米拉诺答应了公主尤格朵拉。

城寨受到袭击的米拉诺靠自己和手下们打败了敌人，但是为了帮助想复国的尤格朵拉公主，将矛头指向了帝国军。此后，时常受到帝国军的追击。米拉诺舍弃了被烧毁的城寨，为了寻找公主所说的王国骑士团，一行人向奥兰多平原进发。

诺伦峡谷是通往奥兰多平原的必经之路，被称为“狼之口”。帝国军雇了佣兵部队，等待着米拉诺盗贼团的到来。

BF02 狼之口



战前剧情

米拉诺一行人到达了狼之口，帝国军所雇的佣兵早已守候在此，为了得到很高的赏金，佣兵向米拉诺一行人发起了进攻。

胜利条件：击退**インザ−ギ**佣兵部队。
失败条件：**ミラノ、ユグドラ**战死。
卡片全部用光。
可选卡片：8枚
我方配置：**ミラノ、ユグドラ**
敌方配置：
フェンサ−LV2（**インザ−ギ**）士气1010 装备：皮の帽子
バンディットLV1(佣兵)×2
フェンサ−LV1(佣兵)×2
角色加入：无
获得卡片：**バンシ−ズクライ**
隐藏道具：1、毛皮（用**ミラノ**访问）
要点：击退**インザ−ギ**后，在地图的左上方出现了帝国军的骑士，胜利条件变为了全员移动到狼之口的旗子处，由于敌人卡片攻击力很高，以现在的状态是打不过的，还是乖乖逃吧。

战后剧情

米拉诺等人从狼之口逃脱后，召唤出了救援，制造山崩堵住了峡谷。

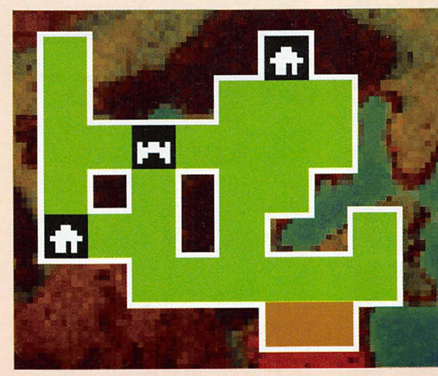
狼之口被堵死后，帝国军骑士团无法追击。而米拉诺等人也安全的到达了奥兰多平原。

另一方面，王国骑士团正和帝国的宫廷魔术师在奥兰多平原展开战斗，由于不断受到追击部队的进攻，王国骑士团只剩下了杜兰的部队。



BF03 奥兰多西部

米拉诺等人到达了奥兰多平原，看到这里正在激战。从手下打听到的情报得知，王国骑士团几乎全灭，只剩下杜兰带领的第三骑士团，目前情况也十分危险，如果不去营救，全灭也只是时间问题。



—— 前半 ——

胜利条件：全员和骑士**デュラン**的部队接近。
失败条件：**ミラノ、ユグドラ、デュラン**战死。
卡片全部用光。
可选卡片：9枚
我方配置：**ミラノ、ユグドラ、デュラン**（NPC）
敌方配置：
ウィッチLV4（**ユ−ティ**）士气1640 装备：**ルビ−スタッフ**
ウィッチLV2（宫廷魔术师）×3
フェンサ−LV1（帝国兵）×2
ナイトLV2（帝国兵）士气1270 装备:**メダリオン**
ナイトLV2（帝国兵）×2
角色加入：**デュラン**（**ミラノ**和**ユグドラ**临近）
获得卡片：**エ−スカ−ド**（**デュラン**加入后）
隐藏道具：无
要点：由于斧克枪，杜兰身边的骑士用米拉诺去攻击比较见效，然后再让公主过来接触。帝国军骑士的卡片攻击力不高，杜兰那边可以应付过来，尽量别让他抢经验值。桥右边两格的骑士无论怎么打都只剩1的士气，不用和他较真。而左边的宫廷魔术师暂时也不理会。

战后剧情

杜兰看到公主安然无恙，作为王族唯一生还下来的她，杜兰希望她能接过王国军的象征——白凤旗，重振旗鼓，复兴国家。而杜兰等王国骑士也愿意为她和国家战斗到最后。公主接过旗子后,大声宣言：“我们要讨伐帝国军，夺回失去的国土和人民！为了让祖国凡塔基尼亚王国再次恢

希望以后多增加一些写热血系列的文章，46期的就很不错。（刘兆雄）
男，17岁，北京市丰台区东高地益丰园小区4号楼3们701，100076

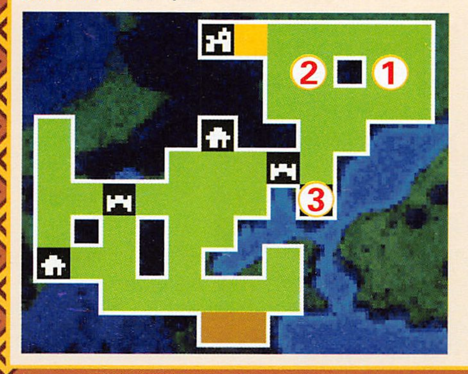


复和平，从今天起巴尔提纳王国解放军结成！”

从杜兰那里得知，通往巴尔提纳的道路被敌人的军队封锁了，但是从密探那里得来的消息说，帝国军还没有把手伸向东边的地方，而从这里向东行进的话，可以整备一下战斗力。这时敌人的追兵也来了，但是为了能向东行进，这场迎击战是无法避免的了。

—— 后半 ——

胜利条件： 击退所有敌人。
失败条件： **ミラノ**、**ユグドラ**战死。
卡片全部用光。
可选卡片： 9枚
我方配置： **ミラノ**、**ユグドラ**、**デュラン**
敌方配置：
ウィッチLV4（**ユーティ**）士气1640 装备：**ルビースタッフ**
ウィッチLV2（宫廷魔术师）×3
フェンサー-LV1（帝国兵）×2
ナイトLV2（帝国兵）士气1270 装备：**メダリオン**
ナイトLV2（帝国兵）×2
增援部队：
上面所有敌人撤退后出现，胜利条件变更为**アイギナ**击退。
ヴァルキリー（**アイギナ**）士气：2060 装备：**フランベルジェ**
ヴァルキリー-LV2（亲卫队）×3
获得卡片： **フレイム**



隐藏道具
1、**ココリの**实
2、**トラップ**
3、毛皮**のコート**：取得毛皮后，进入可获得。

要点： 要多利用联盟攻击和武器的相克关系来攻击敌人，也要合理利用战场上的有利地形。在对付魔术师的时候，用骑士占据架桥地形可以抵消武器的相克关系。**ユーティ**被击退后，所有的宫廷魔术师都会撤退。另外，地上的战利品要尽快取得不然会被敌人抢走。

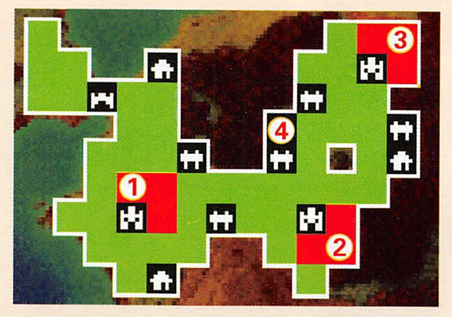
战后剧情

和杜兰成功会合后，尤格朵拉举旗率领王国军向帝国军发起进攻，从劣势方逆转过来。帝国军在奥兰多的远征，是靠东部三个据点来给远征大军提供补给。而王国军也正准备向这三个据点进军。

BF04 奥兰多东部

战前剧情

一行人来到了奥兰多的东部，此行的目的主要是去找凡塔基尼亚的亲交——恩贝里亚公国寻求帮助。而现在，则要利用帝国远征军的据点来进行补给，随后放火烧掉。



胜利条件： 我方部队移动到帝国军的据点上。
失败条件： **ミラノ**、**ユグドラ**战死。
卡片全部用光。
可选卡片： 8枚
我方配置： **ミラノ**、**ユグドラ**、任选参战角色：1名
敌方配置：
第一据点
ナイトLV3（守备队长）士气2470 装备：**メダリオン**
フェンサー-LV2（卫兵）×3
第二据点（攻克第一据点后出现）
ナイトLV3（守备队长）士气2470 装备：**メダリオン**
バンディット（卫兵）×3
第三据点（攻克第二据点后出现）
ナイトLV3（守备队长）士气2470 装备：**メダリオン**
ハンター-（卫兵）×3



获得卡片： シ–ルドバリア

隐藏道具

1、帝国兵法书天ノ卷（第一据点）
2、帝国兵法书地ノ卷（第二据点）
3、帝国兵法书人ノ卷（第三据点）
4、白山羊**のミルク**（访问获得）
5、四叶**のクロ–バ–**（地形草原，地点随机，**ユグドラ**发现获得）

要点： 攻克第一据点时，利用武器的相克关系，米拉诺攻击敌方守备据点的骑士，周围的敌人由杜兰来清理，公主不参战。本关的战斗实际上就是在让你学会利用相克关系。剑克斧、斧克枪、枪克剑。



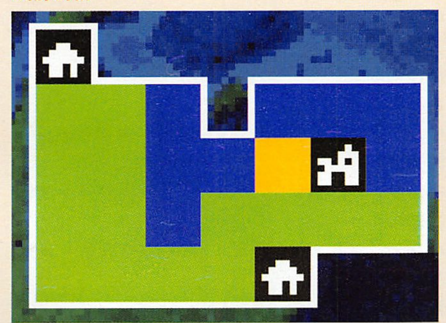
第二章 失去的每一天

遭到王国军攻击失去补给点的帝国军对很难向奥兰多的远征。王国军也就此解除了后顾之忧。帝国军王都南部的守卫依然十分坚固，由于战斗力相差悬殊，从奥兰多平原进行王都夺还基本是没有希望的。为了增强战斗力，准备向邦交的国家寻求帮助。

向恩贝里亚公国进发的王国军，到达了公国领地的国境边上——罗尔卡湖畔，那里居住着水之民，是温蒂尼们的王国。

BF05 罗尔卡湖畔

战前剧情



到达了恩贝里亚公国的境内，一行人正准备在此休息，突然看到水之民正在袭击周围人类居民的村子，于是众人上前阻止。

胜利条件： 击退水之民**イシ–ヌ**。

失败条件： **ミラノ**、**ユグドラ**战死。
卡片全部用光。

可选卡片： 7枚

我方配置： **ミラノ**、**ユグドラ**、任选参战角色：1名

敌方配置：

ウンディ–ネLV4（**イシ–ヌ**）士气3600 装备：**アイスジャベリン**

ウンディ–ネLV3（水の民）×3 士气1500 装备：**メダリオン**

获得卡片： **ブリザ–ド**

隐藏道具： 无

要点： 由于水之民占据对她们有利的地形，所以一上来应该用攻击力最高的卡片，派能克制枪的米拉诺去进攻，同时要占据水之民身边的村子，以便得到防御补正。攻击的时候以最右边的为主，这样可以把**イシ–ヌ**引出来。由于**イシ–ヌ**士气较高，占据水中地形的时候即便战败士气也会减的很少，所以需要引她到平地上作战。



战后剧情

因为袭击村子的事件，**イシ–ヌ**率领的水之民和王国军刀锋相对。一直非常友好的恩贝里亚王国到底发生了什么事情呢？为了探明这个真相，也为了能得到他们的帮助，王国军向恩贝里亚的水之都——艾利泽进发。

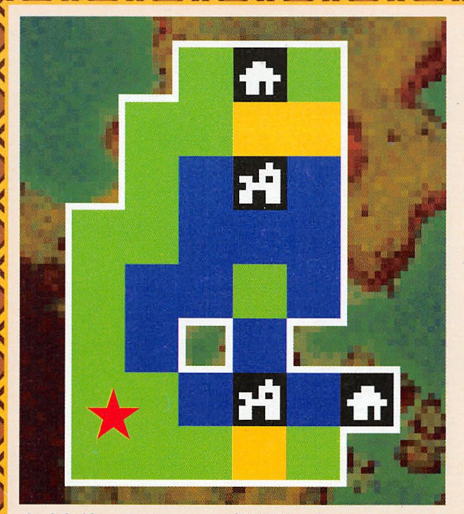
但是在途中——法利纳斯湖畔边上，王国军不敢相信的情景在眼前出现了，水之民们和山贼在一起袭击城镇。

BF06 法利纳斯湖畔

战前剧情

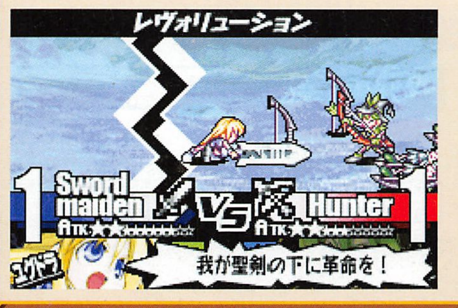
众人亲眼目睹了水之民和山贼一起袭击湖边的城镇，并且发现这里比罗尔卡湖畔被袭击的村庄景象更恶劣。一场反恐战斗即将开始。

胜利条件： 我方移动到湖畔城镇上。
增援出现后：击退**ジルヴァ**。



失败条件： ミラノ、ユグドラ战死。
卡片全部用光。
可选卡片： 8枚
我方配置： ミラノ、ユグドラ、任选参战角色：1名
敌方配置：
バンディットLV5（オルテガ）士气3920 装备キルブレード
バンディットLV3（山贼）×2
アサシンLV3（山贼）×2
ウンディーネLV4（水の民）×3 士气1670 装备：メダリオン
增援部队：
我方解放城镇后出现
アサシンLV5（ジルヴァ）士气2760 装备：铜のペルソナ
アサシンLV1（エレナ）士气1930 装备:疾风の弓
フェンサ-LV3（帝国兵）×2
获得卡片： ブラッディクロー
角色加入： ニーチェ（详见要点部分）
隐藏道具： 无
要点： 第一回合要选择移动力高的卡片，因为轮到山贼移动时会袭击集落，要抢在他们前面占领那里。可以用米拉诺移动到山贼的旁边，由于两个刺客是女性，攻击他们的时候会发动同盟攻击，所以可以一次性消灭两个。打开出口后用公主移动到集落，因为剩下山贼都是用斧的，公主正好可以克制。第二回合把米拉诺移动到公主边上，这样可以防止攻击盗贼时，公主的剑会被水之民的枪所克制。

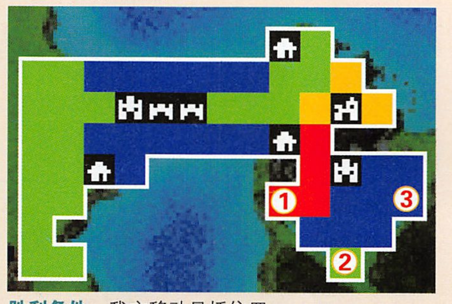
移动到★处的时候会出现隐藏地图，再移动到边上寂静的城镇中，一个人鱼会加入。如果不去城镇中，过关后她也会加入。不过尽量让她在战斗中加入，对本关帮助很大。



BF07 水之都艾利泽

战前剧情

众人到达了水之都，想进入水之都就必须要走吊桥，而イシーヌ早已守在吊桥前，面对现状，王国军也别无选择了……



胜利条件： 我方移动吊桥位置。
吊桥放下后：击败女王エメローネ
失败条件： ミラノ、ユグドラ战死。
卡片全部用光。
可选卡片： 9枚
我方配置： ミラノ、ユグドラ、任选参战角色：2名
敌方配置：
ウンディーネLV6（エメローネ）士气4480 装备：悠久のグングニル
ウンディーネLV5（イシーヌ）士气3940 装备：ブレイヴリング
ウンディーネLV3（水の民）×3 士气1500 装备：メダリオン
增援部队：
吊桥放置后
ウンディーネ（水の民）×5 装备：メダリオン
增援部队：
ハンター（ミゼル）士气3780 装备：羽根付きサンダル
バンディット（赏金稼ぎ）士气1590 装备：メダリオン
获得卡片： サンダーボルト

隐藏道具：

1、アクエリアス

2、エレミナミント

3、きれいな贝壳（结冰时不能获得，必须在解冻后用ニ–チェ获得）

要点： 本关开始就可以使用卡片的必杀技了，水之民们用的ダイヤモンドダスト会使湖面冻结，暂时可以行走，不过当有非水中单位站在上面时，如果解冻将会落水，落水的角色等于战死。湖面结冰后，对水之民有利的水中地形将消失，地形效果会变为–10%。

和女王交战几回合后在平原上会出现赏金猎人（敌方），一定要注意后方留人。而且不要尽快结果女王，先把周围的隐藏道具得到再说。

战后剧情

イシ–ヌ和女王相继战死，但是公主却不能理解眼前发生的，为什么就不能通过和解来解决问题呢，和平到底是什么？

王国军最终以胜利而告终，恩贝里克公国也名存实亡了。王国军的进军路线转移向北，朝着瓦连希尔斯方向前进。那里的东部被黑蔷薇军占领，西部则被白蔷薇军占领。白蔷薇军的罗莎丽自己操纵石傀儡部队向黑蔷薇军发起了进攻。



BF08 黑蔷薇领

战前剧情

刚到达瓦连希尔斯边境的王国军就看到一群石傀儡在攻击附近黑蔷薇领的村子，面对这种情况，王国军自然不能放任不管。

胜利条件： 击倒全部石傀儡（ゴ–レム）

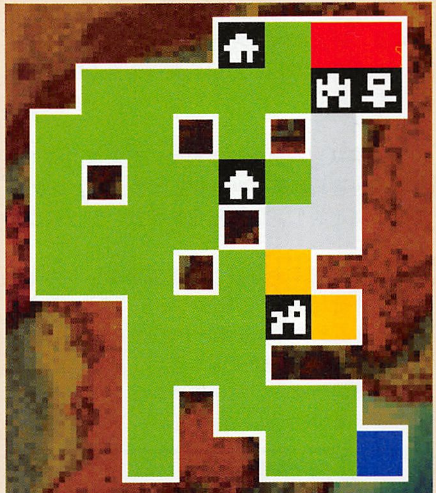
失败条件： ミラノ、ユグドラ战死/或ロズウェル战死。
卡片全部用光。
所有村子被破坏。

可选卡片： 8枚

我方配置： ミラノ、ユグドラ、任选参战角色：2名、ロズウエル（NPC）

敌方配置：

ウィッチLV6（ロザリィ）士气4640 装备：ラッキ–ブル–ム



ゴ–レムLV4（ソドム1号）士气1740

ゴ–レムLV4（ゴモラ2号）士气1740

增援部队：

第2回合出现

ハンタ–（ミゼル）士气4140 装备：羽根付きサンダル

バンディット（赏金稼ぎ）士气1750 装备：メダリオン

增援部队：

击到全部石傀儡后出现

フェンサ–LV7（ラッセル）士气2800 装备：斩铁剑

フェンサ–LV4（帝国兵）

ヴァルキリ–LV4（帝国兵）

获得卡片： アイテムブレイク

隐藏道具： 无

要点： 本关一上来的首要任务不是击倒石傀儡，而是先尽快占领村落，在村落上对石头人进行阻击。第二回合后上一关出现的两个赏金猎人会在左下方出现。

解决完石傀儡后，由拉塞尔率领的帝国军出来增援。增援出现一回合后，黑蔷薇方会使用魔



炮对地图上所有敌人进行攻击。对于帝国军出现的增援，骑士在本关大有用武之地。

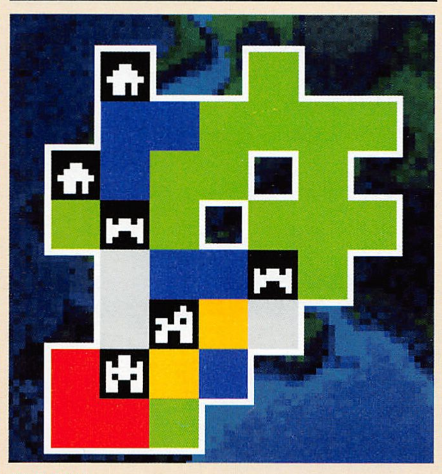
由于相克原因，想偷到魔剑士身上的斩铁剑确实有些难度。

战后剧情

战后从罗斯威尔那里得知，白蔷薇进攻黑蔷薇的原因是黑蔷薇手中持有威力强大的**アンク**(就是发动魔炮的），白蔷薇也想得到，所以就发动了战争。

由于王国军的活跃以及黑蔷薇家引以为傲的**アンク**的强大威力，白蔷薇和帝国军被击败了，白蔷薇的首领罗莎丽也撤回到了自己的领地内。白蔷薇和帝国军的联手使王国军感到了危机，为了探明白蔷薇的用意，以及说得罗莎丽，王国军来到了白蔷薇军的驻地——白蔷薇馆。

BF09 白蔷薇领



战前剧情

尤格朵拉见到了罗莎丽，试图和她谈判和解这些问题，正当罗莎丽谈到罗斯威尔的时候，浑身是伤的白蔷薇传令员赶了进来，报告说受到了黑蔷薇军的袭击，说完便倒下了。公主想作为使者，到黑蔷薇军中说服罗斯威尔，但是鉴于黑蔷薇军已经闯到了白蔷薇的领地，罗莎丽毫不犹豫地召唤出了石傀儡进行迎击。

胜利条件： 让石傀儡移动到所有架桥上

帝国军增援出现后:击退黑骑士**レオン**

失败条件： **ミラノ**、**ユグドラ**战死/或**ロザリィ**、**ゴーレム**战死。

卡片全部用光。

敌人的**スケルトン**过河。

可选卡片： 8枚

我方配置： **ミラノ**、**ユグドラ**、任选参战角色：



2名、**ロザリィ**（NPC）、**デスト**3号（NPC）、**ロイヤ**4号（NPC）

敌方配置：

ネクロマンサー–LV6（**ロスウエル**）士气4740 装备：**ガ–ゴイルロッド**

スケルトンLV4（**シモベ**）×4

增援部队：

第2回合出现

ハンタ–（**ミゼル**）士气4140 装备：羽根付き**サンダル**

バンディット（赏金稼**ぎ**）士气1750 装备:**メダリオン**

增援部队：

架桥破坏成功后

ナイトLV7（**レオン**）士气2800 装备：**ファランクス**

ナイトLV4（重骑兵）×2

アサシンLV4（帝国兵）×2

获得卡片： **ネクロゲ–ト**、**チャリオット**

隐藏道具： 无

要点： 对方的骷髅攻击力不高，可以利用骑士在架桥的地形优势来阻击；另一方面用米拉诺去阻击，尽量要抢在石傀儡破坏架桥前偷到罗斯威尔身上的装备。

敌增援出现后托罗莎丽魔炮的福好打了不少，黑骑士身上的装备不要忘记偷。

战后剧情

公主为再次无法用讲和的方式化解两方矛盾而困惑了，双方都不肯做出让步，但是她还是在想有没有更好的方法。

两天战斗下来，双方从原来的小型争斗逐渐扩大增强，甚至连无辜的人民都卷了进去，预感



2006年的确是喜忧参半：喜的是终于有了NDS，忧的是已经快要找工作，没时间玩了。（吴冬琪）
男，22岁，广东广州天河区沙河燕塘企业32栋503，510507

一场大决战即将到来。

双方**アンク**的威力都不相上下，几次决战后,地上的土质已经焦化，而瓦连希尔斯的治安也加剧恶化，时常发生山贼袭击城市的情况。王国军为了制止山贼这种跋扈行为，决定向中立都市玛威尔进军。





BF10 瓦连希尔斯

战前剧情

黑蔷薇军和白蔷薇军为了准备决战都在聚集兵力。中立都市玛威尔由于治安薄弱正在遭到山贼的进攻。

—— 前半 ——

胜利条件： 我方移动到中立都市**マ–ウエル**上
解放都市后：击退**ロズウエル**或击退**ロザリィ**

失败条件： **ミラノ、ユグドラ**战死
卡片全部用光。

可选卡片： 12枚

我方配置： **ミラノ、ユグドラ**、任选参战角色：2名、

敌方配置：

ネクロマンサ–LV6（**ロスウエル**)士气3340 装备：暗夜**のロ–ブ**

ウィッチLV6(**ロザリィ**）士气3240 装备：**フリフリレ–ス**

バンディットLV7（**オルテガ**）士气4560 装备：凶刃**ベルセルク**

バンディットLV4(山贼)×3**アサシン**LV5(山贼)

フェンサ–LV6（**インザ–ギ**）士气2120 装备：**ヘッドギア**

隐藏道具： 无

要点： 前两个回合主要是用公主消灭挡路的山贼，第三回合**インザ–ギ**开始移动，一般情况下会移动到那个刺客的上面一格，而刺客和**オルテガ**之间会出现一个空位，可以把米拉诺移动到空位上，使用偷盗技能可以在敌我回合中偷盗这两个敌人的装备。

—— 后半 ——

战前剧情

看到双方的对峙，为了把损失减少到最小，只能采取彻底击倒其中一方从而平息战争这种下策。

胜利条件： 击倒**ロズウエル**或击倒**ロザリィ**

失败条件： **ミラノ、ユグドラ**战死
卡片全部用光。

敌方配置：

ネクロマンサ–LV6（**ロスウエル**）士气3340 装备：暗夜**のロ–ブ**

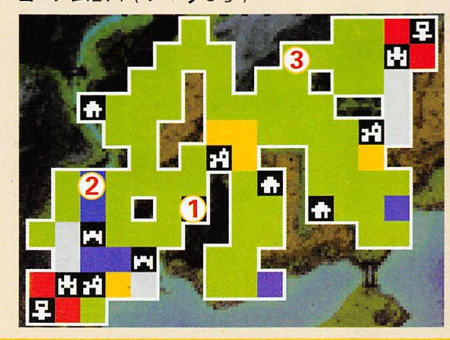
ネクロマンサ–LV5（黑蔷薇兵）×2

スケルトンLV4（**シモベ**）×3

ウィッチLV6（**ロザリィ**）士气3240 装备：**フリフリレ–ス**

ウィッチLV5（白蔷薇兵）×2

ゴ–レムLV4（**レッグ**5号）



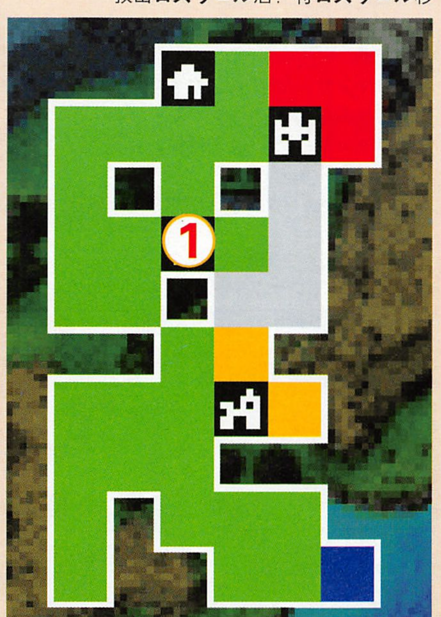
ゴーレムLV4（ランチ6号）
ゴーレムLV4（テイナ7号）
获得卡片：击倒ロスウエル——ポイズンブレス
击倒ロザリィ——アースクウエイク
路线选择：击倒ロスウエル——BF11Bロザリィ路线
击倒ロザリィ——ロスウエル路线
隐藏道具：
1、贝壳の胸当て：之前获得きれいな贝壳后。夜晚，用ニーチェ进入，可得到。
2、魔水晶
3、黑耀石
要点：本关后半部分，击败任何一方都算胜利，同时也关系到下一关会进入哪条分支路线，也决定下一关加入的是罗斯威尔还是罗莎丽。要慎重选择。

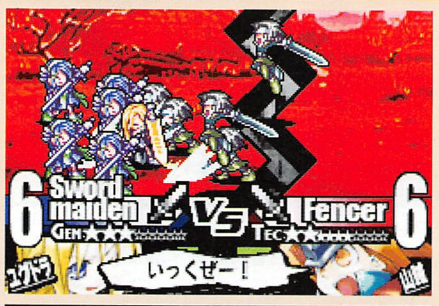
向哪一方发起进攻，对方都会使用魔炮来迎击，要尽快用高移动力卡片移动到距离敌人最近，而且魔炮攻击不到的地方。不过在这里还是劝各位玩家确定好选择哪一条路线后，全力进攻一方，不要脚踩两只船。

BF11A 黑蔷薇领

战前剧情

之前看似和黑蔷薇军同伙的黑骑士露出了本来面目，罗斯威尔这才知道自己是被骗了。在罗斯威尔拼命奔逃时，前来救援的王国军出现了。
胜利条件：我方临近ロズウエル
救出ロズウエル后：将ロズウエル移动到黑蔷薇馆。







失败条件：ミラノ、ユグドラ战死
ロズウエル战死。
卡片全部用光。
可选卡片：10枚
我方配置：ミラノ、ユグドラ、任选参战角色：1名、ロズウエル（NPC）
敌方配置：
ナイトLV7（レオン）士气4800 装备：魔枪ブラシエンド
ナイトLV5（重骑兵）×3
ウイッチLV4（帝国兵）×2
ハンターLV4（帝国兵）
グリフライダーLV7（エミリオ）士气4400 装备：クマのぬいぐるみ
增援部队：
救出ロズウエル后第二回合
アサシンLV6（ジルヴァ）士气4160 装备：杀意の假面
アサシンLV3（エレナ）士气3140 装备：ライトニングボウ
ヴァルキリーLV4（帝国兵）×2
角色加入：ロズウエル
获得卡片：ポイズンブレス
隐藏道具：
1、クリスタルロッド：用魔水晶交换。
要点：由于罗斯威尔使用杖克制枪，对于骑兵的攻击不必为他担心，真正对罗斯威尔有威胁的是那个弓手，要尽快解决。开始时用米拉诺同他一





起攻击骑兵，打开出口。

战后剧情

罗斯威尔告诉了王国军的众人，帝国军之所以当时和黑蔷薇为伍，目的是得到**アンク**。由于白蔷薇也有**アンク**，所以也和白蔷薇为伍，在决战中无论哪一方活下来，或着同归于尽，最后得利的都是帝国军。

BF11B 白蔷薇领

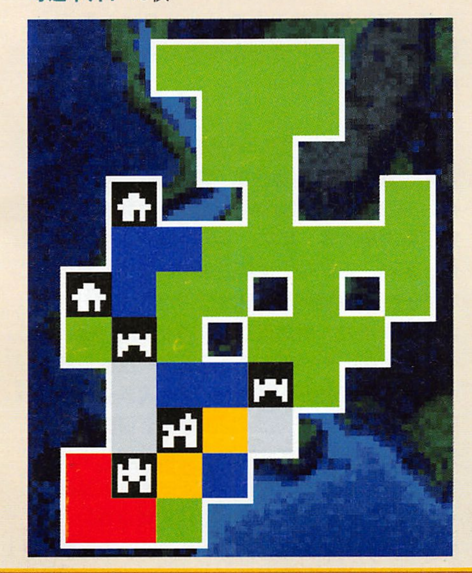
战前剧情

之前曾增援白蔷薇军的魔剑士把剑指向了罗莎丽，罗莎丽发现自己被魔剑士拉塞尔欺骗后，拼命逃跑。而这时前来支援白蔷薇军的王国军也刚好到达。

胜利条件： 我方临近**ロザリィ**
救出**ロザリィ**后：将**ロザリィ**移动到白蔷薇馆。

失败条件： **ミラノ**、**ユグドラ**战死/或**ロザリィ**战死。
卡片全部用光。

可选卡片： 10枚



我方配置： **ミラノ**、**ユグドラ**、任选参战角色：1名、**ロザリィ**（NPC）

敌方配置：

ファンサ–LV7（**ラッセル**） 士气4360 装备：真斩铁剑

フェンサ–LV5（帝国兵）×3

ネクロマンサ–LV4（帝国兵）×2

ハンタ–LV4（帝国兵）

グリフライダ–LV7（**エミリオ**） 士气4400 装备：**クマのぬいぐるみ**

增援部队：

救出**ロザリィ**后第二回合

アサシンLV6（**ジルヴァ**） 士气4160 装备：杀意の假面

アサシンLV3（**エレナ**） 士气3140 装备：**ライトニングボウ**

ヴァルキリ–LV4（帝国兵）×2

角色加入： **ロザリィ**

获得卡片： **ア–スクウエイク**、**メイクド–ル**

隐藏道具： 无

要点： 敌人几乎都集中在白蔷薇馆附近，阵型比较紧密，而对罗莎丽有威胁的弓手和巫师很容易被剑士同盟,一起攻击罗莎丽，所以要尽快救出。

敌人中剑士偏多，所以骑士和人鱼是本关的主力，个人推荐用人鱼。可以借助水边的地形，方便被同伴同盟。

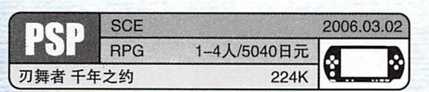
由于版面和时间的关系，本期攻略就到此为止了。在下期将会给大家献上剩余36话的攻略以及部分研究，请大家关注。







SCE为PSP推出的这款《刃舞者》总体来说表现不错，该作的中文版不久之后即将上市。游戏优秀的画面表现和剧情都是吸引玩家之处，类似ATB的战斗系统和充满乐趣的合成系统同样是抢眼之处。期待续作的早日推出！　　文责/暗凌



系统详解

游戏中按SELECT开启和关闭地图，按△键调出主菜单，里面一共有九个选项，最后两项分别是中断游戏和关闭菜单，其他选项以下分别详细说明。

1、ステータス

查看人物当前状态，包括种族、等级、HP、经验值、属性、腕力、体力、器用、敏捷、知力、精神、理性共十二项。人物属性分别对应四大元素的地水火风，谢因为地属性，特丝为风属性，戈藏为地属性，菲莉思为水属性，人物属性不仅关系到他们各自的技能属性，还关系到道具的合成。

每个人物都有若干种月之能力，也可以称之为技能，数量随着等级的提升逐渐增加，月之能力（**ルナビリティ**）列表中显示当前人物的所有技能，分为单独、回复、支援、连携四个种类。单独类技能是攻击技能，分为对敌方单体或全体攻击两种；回复类技能是回复HP、复活和解除异常状态的技能，只有菲莉思和戈藏有回复技能；支援类技能是辅助技能，用来提升己方能力和降低敌方能力，作用对象同样分为单体和全体两种；连携类技能需要两个以上的队友一起发动，是攻击力相当高的对敌全体攻击技能。

有些技能的名称后带有I的字样，代表当前技能等级，当领悟了更高等级的该技能后，等级II的技能将完全取代等级I的技能，后者将不再出现在月之能力列表中。高等级的技能除了效果更高外，消耗月之力也更多。

2、アイテム

查看当前道具列表，所有道具按照剑、拳套、杖、弓、耳环、项链、腕轮、戒指、腰带、足饰、重要物品、书卷、药品、食物、其他的顺序分类排列，方便快速查找某种类道具，在“全部”这一栏里则是按照以上顺序排列的所有道具列表。装备类道具、重要物品、书卷这些道具是不能叠放的，每一件道具单独占用一格空间，药品、食物和部分合成材料可以叠放，最多叠放为99个同种道具占用一格空间。本作中主角的背包堪称庞大，达到了128格空间，不过再多空间也有装满的时候，利用“整顿（**せいとん**）”的选项，可以将某些没有叠放的道具进行整理，叠放到一格里去，并让所有道具按照一定的顺序排列好。

3、装备变更

大多数装备类道具每10级一换，即需求等级为10、20、30等尾数为0，偶尔也有需求等级尾数为5的装备。人物当前使用装备的列表中从上到下依次是武器、耳环、项链、腕轮、戒指、腰带、足饰，正好对应道具列表中的顺序，可以查看每一件装备的需求等级和对人物能力的提升值，武器的攻击力、耐久度以及防具的防御力。

本作中所有的武器都是具有耐久度的，战斗中使用武器每进行一次攻击，耐久度就会相应减少一点，直到减少为0时该武器完全损坏永久消失。由于人物必须有武器在手才能在战斗中使用技能，一旦武器损坏后，赤手空拳将严重阻碍战斗，所以平时身上最好多准备几把武器备用，损坏后立即换上新的武器。

4、队列变更

队列关系到战斗中各人物的位置，玩家可以随意调整人物排列的左右顺序，按○键选中后用左右方向键移动位置进行交换。方向键的上下键用来设定人物的前后位置，虽然很多游戏中一般把远程系和回复系人物放在后排，减少他们受到的伤害，但是本作的战斗画面是3D的，敌方和己方并不处在一条直线上，因此这个后排效果等于不存在。在队列画面中，用L和R键可以变更当前的领队，领队没有什么特殊作用，只是更换当前画面上显示的人物而已。（暗凌是比较偏爱菲莉思的，所以当菲莉思加入后，领队一直是她，看着她跑动的时候衣服飘啊飘的，好喜欢。）

5、クラフティング

合成系统是很有趣的设定，从武器到药品和食物，以及一些重要道具，都可以通过合成的方法来获得。本作中的武器店和装饰品店是不折不扣的黑店，出售的道具都相当昂贵，通过合成来获得同样的道具无疑要实惠的多。合成道具有两种方法，分别是根据配方合成（**レシピから選ぶ**）和自由选择材料合成（素材**から選ぶ**）。

在游戏一开始没有配方的情况下，只能选择材料来合成，往往会让玩家多次碰壁，不过一旦掌握规律后，自由合成就容易得多了。例如剑都是由剑身和剑锷（**ツバ**）两个基本部分组成的，而拳套都是由手套（**グロ–ブ**）和钩爪两个基本部分组成的，这是基本的合成方法，合成后还能用怪物的血、皮等材料进行强化。



自由选择材料合成如果成功的话，合成配方就会被保存下来，下次就可以直接根据配方来合成了，省去了在一大堆材料中查找选择的麻烦。除此之外，完成游戏中的某些任务后，可以从NPC那里得到配方，而另一个获得配方的简单方法就是去分析店进行分解。

每得到一件道具之后，如果还没有它的合成配方，就可以拿到分析店去看看能不能进行分解，分解后能得到合成该道具的材料和它的合成配方,材料中有未知配方的还可以继续分解。需要注意的是，分析店不是分解店，只能对同一种物品分解一次，得到配方后就再也不能分解了，另外，进行分析时道具列表里必须要有5格的空间,收费100G一次。



在配方列表中，很多配方的名称后面带有一个小图标，标志着合成属性，火属性为红色，地属性为浅棕色，风属性为绿色，水属性为蓝色。按照配方进行合成时，最好选择与合成属性相同的人物去进行，成功率会比较高，即使如此，也还是有可能会失败。合成失败时，合成用的材料会消失一个，一般是低等级材料消失，偶尔也有高等级材料消失的情况发生。由于存在着这个失败的可能性，因此在分析店分解后的道具，未必能原样合成出来，如果是只有唯一一个的材料消失，那就无法合成了。同属性合成除了能提高成功率外，合成出的武器耐久度也会比较高。游戏中还有逆属性合成的情况，火与水、地与风分别是两对逆属性，逆属性合成的成功率是比较低的，如果在自由选择材料合成时连续失败，有可能是逆属性的情况，可以换其他人物去合成试试。

友情提示：合成道具也是可以发一笔小财的哟！由于一周目通关时人物不到60级，因此60级以上的道具售价只有区区的2G而已，而出售50级的武器，一把就是5400G，而购买材料只需要不到1000G，即使是失败几次才合成出一把来，也是稳赚的。另外，武器的出售价格不会随着耐久度的减少而降低，当武器快要损坏时，拿去卖掉物尽其用也是不错的。

6、クエスト

在游戏中到处找NPC对话，就可能接到一些任务，其中某些任务还关系到主线剧情的推动。任务列表中，显示每个任务的名称、发生地点、委托者和内容，按照内容完成任务后，就会得到金钱或物质奖励，同时月之力最大值提升10，这对战斗是非常有利的，因此尽量多做一些任务吧。完成后的任务名称后出现CL标记，三个治安维护任务可以反复完成，但只有在第一次完成时才能得到月之力最大值提升的奖励，以后每次只奖励金钱而已。

7、オプション

在这里进行一些设定，按键设定（**ボタン**设定）用来调整当前的按键功能，一共分为ABC三种，三种设定的共同点是摇杆控制人物移动，轻推为走，重推为跑，□键选择目标，○键确定，×键取消。区别在于L和R键的功能上，A设置中，L键使镜头摆向左边，R键使镜头摆向右边，B设置刚好相反，使用这两种设定时，玩家需要自己调整视角。而C设置中，视角是随着人物的移动自动调整的，有时人物转弯镜头跟不上时，按L键就可以切换到正面，按R键则拉近为第一人称视点。

声音设定中（**サウンド**），分为背景音乐BGM、音效SE、和语音VOICE三项，用L和R键来调整音量大小，游戏中的剧情动画是全语音的哟！

□键的作用很重要，开门的时候要用□键选中门，打开宝箱时要用□键选中箱子，给人东西时要先用□键选中NPC，然后打开道具列表找到道具对目标使用。在野外或迷宫中时，按□键可以选中附近的敌人查看其队伍组成，一边跑动一边按□键，也许可以意外发现自己的眼睛没有找到的宝箱。

本作的战斗系统有些类似ATB系统，以即时与回合相结合的方式战斗，每个人物都有单独的月之计，随着月之计的转动，当出现感叹号时就轮到当前人物行动。

战斗菜单分为攻击、技能（**ルナ**）、道具（**アイテム**）、逃跑（**逃げる**）和装备五项，攻击即为使用物理攻击，技能列表中用L和R键切换单独、回复、支援和连携技能表，其中单体技能名称用蓝色表示，全体技能名称用绿色表示，月之力不够而无法发动的技能名称用红色表示。使用连携技时，除了使用技能的人物外，还需要至少一个队友的月之计出现感叹号进入准备状态时，才可以和队友一起发动技能。



战斗画面的左上角显示着月之力的数值（**ルナケ-ジ**），当使用物理攻击或受到物理攻击时，根据伤害的数值大小而相应增长。队伍里只有一个人物时，月之力最大值为100，每增加一个队友，最大值增加100，每完成一个任务增加10。使用技能要消耗月之力，己方使用技能或受到敌方的技能攻击都不会使月之力增长。

非常重要的一点是，己方和敌方是共用月之力的，虽然消耗300的技能威力非常大，但是在积攒月之力的时候，敌方经常会抢先使用技能消耗月之力，所以战术的安排非常重要。根据敌方的行动规律来有效的安排战术，让某些人物进行物理攻击积攒月之力供队友使用技能，最大程度的避免被敌方抢先。

所有技能都有一定的吟唱时间，物理系的技能吟唱时间很短，几乎是马上发动的，魔法系技能吟唱时间相当长，在吟唱期间如果受到物理攻击，有一定可能被打断，浪费一次行动机会，此时月之计重新开始转动。同样的，敌方使用技能时，在吟唱期间要对其猛攻，力求在技能发动前打断它。被打断后，技能所消耗的月之力会重新回归于左上角的槽中。

战斗中可以使用的道具是药品和食物，用来提升己方能力、降低敌方能力、回复HP和复活队友等等，与支援和回复技能的效果类似。如果战斗中武器损坏消失的话，可以在“装备”的选项中选择武器装备上，但是可不能悠闲的慢慢选择哦，因为在选择武器的时候，该人物是停止行动的，但敌人仍然在行动。

战斗胜利后，获得的经验值分为战斗经验值和月之经验值，二者之和为总经验值进行累计。每场战斗都有可能获得一些道具，可以作为合成材料，其中名称用黄字显示的是重要物品。

游戏中的敌人都以明雷形式出现，地图上来回游弋的骷髅就代表着敌人，骷髅的颜色标志着敌人的强弱，与己方队伍实力相当的敌人用白色骷髅表示，明显强于己方的敌人用红色骷髅表示，这两种敌人一般会穷追不舍，而很弱的敌人用蓝色骷髅表示，遇到己方人物时会逃开。

虽然蓝色骷髅表示的敌人很弱，但是两个蓝

色骷髅相遇时会结合成一个更大的骷髅，颜色变为白色，实力比普通白色骷髅代表的敌人强的多，当然打败后获得的经验值也很多。结合成的敌人在特定的地区是特定的种类，例如在塞普纳森林中是狼，在奈弗雷姆山脉中是飞龙。如果三个或更多的蓝色骷髅相结合，这个时候还是逃的越快越好，一旦进入战斗的话，很可能被敌人的超强技能秒杀！（暗凌曾经遇到过五个骷髅结合的飞龙，喷一口火己方就被全体秒杀了……）



剧情攻略

群星沐浴太阳的光辉而闪烁，变换七彩的月亮洒下慈爱光辉的世界——月之大陆，历史的传承源自从诸神移向人类时代之刻，统领暗之三族的魔王现身东方挑起战端，魔王无情地驱使着凶恶且强大无比的魔力，使其余四个种族陷入颤栗的恐怖之中。

与暗之势力相抗，前往迎击魔王军的光之守护者——人族的勇者“刃舞者·杰拉尔”，那受到月之加护能使千匹魔兽瞬间归于尘土的剑技，终将横贯大陆的战线压回了东方的岛国。

但在魔王创造出不灭战将无敌骑士的一刻，英雄失去了一切音信。光芒关进了牢笼，阴霾遮蔽了天空,就在人们的绝望即将浸透大地的时候,“魔王已讨”的消息突然传遍世界。何人为之?何以为之?未解之谜就这样被封印在小小的岛国之中。

历经千年岁月。如今，一叶小舟即将结束从加列西亚大陆到东方岛国的漫长旅程……

“救救我……”一个神情悲伤的红发少女出现在谢因面前，“请你救救我……”四周传来巨大的轰响，少女又消失无踪。

“唔……是你啊，修修。”谢因揉着朦胧的双眼，自己的身前哪有什么少女，只有跟着自己一起旅行的小家伙在活泼的玩闹。远处出现陆地的轮廓，那就是谢因旅行的目的地——风之岛，船就要靠岸了，谢因感到踌躇满志起来。

刚踏上码头，谢因就听到有人在谈论一个流言，据说森林里出现了身材高大的男人，专门袭击冒险者，但是却又不是为了打劫钱财或者取人性命，在那种有魔狼出现的森林里到底想干什么呢。谢因暗自高兴起来，刚到岛上就听到了有趣的流言，看来可以借此继续自己的剑技修行了。

风之岛国的都城是杰多，从码头进入城门首先到达的是商业区，谢因照例去武器店转了转。有个自称“超级冒险者戈顿”的扎尔库族男人告诉谢因，如果在月之塔打败亡骨战士并带回作为证据的物品，他就会给谢因一些好东西，“不过我看你还早了十年！”

穿过商业区以后是美丽的广场，广场北面是宫殿，东面是居住区，而出南边的正门就是冒险者最爱的野外了。“请留步，异国的旅行者，你明知外面很危险却仍然要离开都城吗？”南门的卫兵拦住了谢因。

“我听说森林里有魔狼和高大的男人出现，这对我来说正好，我是为了修炼剑技而旅行的。”

“原来你是冒险者，那么我就没有理由阻拦你了，不过即使是异国人，神皇陛下也不希望出现更多的牺牲者。带上这个吧，制作体力回复药剂的配方，会对你的冒险有用的。”受到了这样的热情关照，谢因打算用自己的剑解决魔狼和高大的男人作为回礼。

杰多城外是一片广阔的平原，穿过这片露奈密兹平原进入塞普纳大森林，谢因看到了两个魁梧的身影，是扎尔库族的男人，看来他们就是流言所说的人了。他们挡在了谢因的去路上，只说了一句“跟我战斗”以后，就开始向谢因攻了过来，打败他们之后，他们仍然挡在谢因面前。

“难道你们还想再打？”

“不，已经足够了。”一个男人回答，“突然对你发起袭击，实在是抱歉，不过我认为这种情况下比较能发挥实力。在下是戈藏，与这位戈朗一起调查沉睡在岛上的遗迹，在看过你的实力之后，我们有事请想请你帮忙。”

杰多城的执政官柯斯纳是一位温文尔雅的人，他有着银色的头发和蓝色的双瞳，谢因三人现在

正在柯斯纳的家里。“你们三人的目的是调查月之塔吗？那就为难了，前往月之塔途中的塞普纳森林里，最近出现了一只魔狼，名为伊布里特，由于太危险所以禁止通行。而且我们已经派出调查队去月之塔了，我想你们应该没有必要再特地去了。”

“哼，月之塔里有没有什么东西应该由我们自己来决定。”看到戈朗态度强硬，柯斯纳就提出如果三人能打败魔狼伊布里特的话，就允许他们进入月之塔。“我可不想借助人族小毛孩的力量，收拾魔狼我一个人就足够了。”戈朗说完转身就走，谢因和戈藏追了过去。

“戈朗大叔走的真快啊，一点都追不上他。”两人一直走到了塞普纳森林里，仍然没有看到戈朗的身影。

“我为戈朗的无礼道歉，他只要一遇到跟调查遗迹有关的事情就会急躁起来，从到达岛上开始就变得有点怪怪的。”在谢因和戈藏交谈的时候，修修独自跑开了，谢因自己一个人追了过去。当找到修修的时候，一头硕大的狼出现在谢因面前，长长的獠牙和锐利的爪子带着危险的气息，它就是柯斯纳说的魔狼伊布里特，没有时间去叫戈藏来帮忙了，谢因战斗起来。

在折断了伊布里特的獠牙后，它逃跑了，谢因被眼前的一朵大花所吸引，修修向着花跑了过去。“救救我……”花里传来了少女的声音，随后花瓣张开，里面出现一位红发少女，她轻盈的飘浮在空中，谢因在梦中见到的人就是这位少女。

随着少女一起出现的，还有一个身穿黑色铠甲的战士,他模糊地说着:“杀……别妨碍我……”谢因心想，今天还真是不走运啊，刚打完一个又来一个。在强大的攻击下，谢因终于不支倒地，“你是……那个额头上的印记……”战士好像被什么东西所触动，随即又像是头痛欲裂般的痛苦起来。



红发的少女再度出现于谢因面前。“又见面了，我叫谢因，你呢？”

“我是永远盛放却无法结果的花，你的力量改变了我的命运。”少女说，“你现在不明白也没有关系，等你见到我的时候，你就会明白了。现在的你是在梦里，这里是过去的我沉睡的世界，等你醒来的时候，也许会忘记。但是请你救救我,只有这件事千万不要忘记。”谢因许诺醒来以后如果再见到她，一定会救她。

“谢谢你，谢因，我会在这里一直等着你。”

谢因恢复意识的时候，戈朗和戈藏已经找到了他，听谢因说完刚才的事情以后，戈朗认为那是谢因被魔狼打昏以后的幻觉，魔狼、穿黑铠甲的战士、大花、少女和修修都消失了，只留下地上钢针一样杂乱的毛发和血迹。三人回到柯斯纳的住所，他已经收到卫兵的报告发现了魔狼的尸体，按照约定，三人被允许前往月之塔自由调查。

关于穿黑铠甲的战士出现这件事情引起了柯斯纳的注意，他认为那个人也许是传说中的黑骑士——在古代战争中把人类逼至穷途末路的拥有不死之身的无敌骑士，虽然刃舞者把魔王封印之后无敌骑士就失去了踪迹，但是正逢魔王被封印一千年，还是多加留意比较好。

“在月之塔中有一些古代石板，记述了关于古代战争的一些事情，也许可以找到一些重要的信息，如果你们发现了什么的话，请一定要告诉我。”柯斯纳的话引起了戈朗的注意，他喃喃的说了一句“古代石板”便开始作沉思状。柯斯纳把三人送到城门外，月之塔在塞普纳森林的东北方向，告诉他们已经向卫兵传达了放行的消息。

“等等，人族的小鬼，你的任务已经完成了，从哪里来的就赶紧回哪里去吧！”戈朗的态度惹火了谢因，谢因决定就算戈朗不愿意，他也要跟去月之塔一看究竟。

“戈朗殿下，打败魔狼伊布里特的人正是谢因殿下。”柯斯纳温和地说，“我刚才正想说请你们二位和谢因殿下一起去呢。”既然执政官都这么说了，戈朗也找不出反对的理由，只恨恨地说：“随便你们，我自己一个人走了！”

月之塔矗立在海边悬崖上，久经风雨的高塔

宣示着岁月的沧桑，但是进入月之塔的两人，除了遇到很多魔物之外，唯一的收获就是打败了武器店的戈顿所说的亡骨战士。通往上一层的路口有大门封锁，不打开机关是无法前行的，谢因和戈藏决定先返回杰多，而此时的戈朗正在独自搜寻着什么。

回到杰多之后，一位老婆婆突然恳求谢因去救出被抓走的女孩，询问之下得知，数天前有一位梅尔芬族治疗师来到了杰多，她治好了老婆婆的双眼，却被活动在森林中的遗迹附近的莫雷扎多族凶暴的蜥蜴人抓走。虽然大家都希望治疗师能平安归来，但是没有人敢前往塞普纳森林进行营救，而老婆婆又认为向军队求助不妥，便打算找冒险者们来完成这件事。

戈朗声称自己负有国家交托的重要使命，不打算与人族和梅尔芬族有太多瓜葛，从扎尔库族的角度来看，戈朗的想法没有错，而且两人不是为了兴趣而冒险的，因此戈藏也打算袖手旁观。武器店的戈顿那里又有了新的任务，这次需要打败的对象是莫雷扎多族处刑者。

辞别二人后，谢因独自进入森林，当到达森林中废弃的遗迹时，他遇到了莫雷扎多族的蜥蜴人。这种蜥蜴人有一人多高，他们对闯入领地的不速之客可一点都不欢迎，看来也不可能用谈判的方法让他们放人了，还是刀剑上见真章。正当谢因被几只蜥蜴人团团围住的时候，一个熟悉的身影出现并一拳打翻了为首的蜥蜴人，原来是戈藏不放心谢因而跟来了，两人并肩作战，很快打败了拦路的敌人。

从死去的蜥蜴人身上，谢因找到了一个圆圆的珠子，当两人驻足遗迹中的传送阵上时，珠子发出了夺目的光芒，下一个瞬间，谢因和戈藏发现自己已经身处另一个地方了。在经过仔细搜寻后，谢因听到了有人说话的声音，就循声过去躲在暗处观看情况，是一个蜥蜴人法师和一具奇怪的骷髅在对话。

“笨蛋，你们抓错人了，这个女孩除了耳朵是尖尖的以外，其他特征和我要你们找的人完全不同。”

“抓错人了吗？”蜥蜴人法师挠了挠头，“在我看来这些人长得都一样，没有什么区别啊。”

谢因注意到两人身后的大笼子里，躺着一个穿着白衣的女孩子，好像是昏了过去，她就是老婆婆所说的梅尔芬族的治疗师吧。

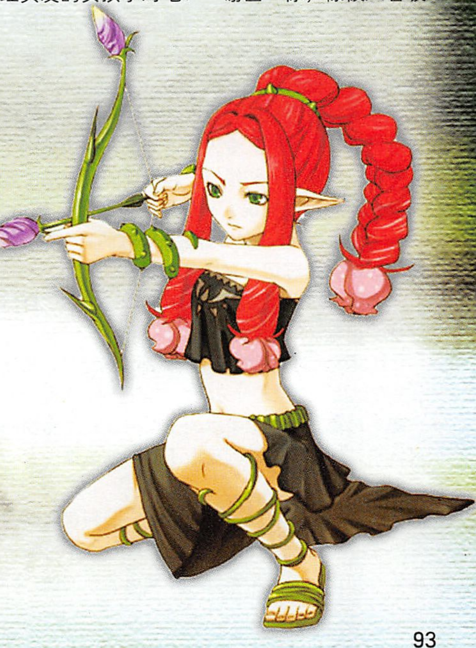
骷髅叫蜥蜴人趁早放了那个无关的女孩，蜥蜴人却不肯，难得费力抓来的人，白白放走岂不太可惜，两人争执之时，谢因走了过去。“放了那个女孩！”听到这声大喝，蜥蜴人吓了一跳，没想到这么快就有人找上门来了，而骷髅阴阳怪气的笑了起来：“哎哟哟，真像是大英雄刃舞者从天而降。”

“刃舞者什么的我不知道，不过我是来救那个女孩的，你们要是不放人，那我就动手了！”放人？蜥蜴人法师还是愿意选择战斗。

“这里好像没我什么事了，既然找不到我想要的人，你们也没有什么利用价值了。”骷髅说完就凭空消失了，蜥蜴人感到了被出卖的愤怒，但是他已经来不及想这么多了，谢因已经一剑劈了过去。和之前一身蛮力的蜥蜴人士兵相比，这个法师实在是小菜一碟，他很快就趴在地上再也不能动了。

笼子里的女孩醒了过来，幸好她没有受伤，此地不宜久留，三人一起寻找离开的出口。当看到之前见过的那扇大门时，谢因才知道原来他们是在月之塔里，在门前不远处的光束之下站立片刻后，紧锁的大门开启。

走出月之塔后，梅尔芬族的这位女孩对谢因和戈藏表示感激，并打算加入他们的行列一起冒险。“那可不行！”谢因忙不迭推辞，“跟着我们一起会遇到很多危险的事情，继续当治疗师帮助那些生病和受伤的人们比较好。”女孩拉过谢因的双手，沉默片刻，突然说：“你很在意一个红头发的女孩子对吧？”谢因一惊，像被人看破



心事一般慌乱起来：“没、我对那个女孩子没什么，真、真的……”

一直沉默的戈藏开口了：“我看还是接受她的要求比较好，治疗师的能力确实对我们很有帮助。”谢因点头同意了，女孩子雀跃起来：“哈，我叫菲莉思，从今以后我们就是一起冒险的伙伴啦，请多关照哦，谢因！”谢因又是一惊，明明没有告诉过她自己的名字，她却已经知道了，看来菲莉思真的具有不可思议的能力。回去路上在枭之巢穴顺便收拾了莫雷扎多处刑者，带回他用的龙兵之大剑作为完成任务的证据。

回到杰多城，在城门口遇到了柯斯纳，他的样子看起来非常焦急：“是谢因殿下，戈朗殿下没有跟你们在一起吗？戈朗殿下究竟去了哪里？”在谢因和戈藏搭救菲莉思的期间，有人袭击了守卫柯斯纳的研究室的卫兵，盗走了他研究的石板。

“石板？是什么重要的东西吗？”谢因不明白柯斯纳为什么会因为一块石板而紧张。



“不、不是，石板本身是残缺不全的，并不怎么重要，关键是通往沙漠遗迹的钥匙也一并被盗走了，在加雷玛沙漠中，有着与月之塔并称的古代遗迹。”根据受伤的士兵描述，盗走石板和钥匙的犯人是身穿黄衣的高大男人，而且犯人还说“如果能得到这个的话，我们扎尔库族的世界即将来临”，因此柯斯纳推测犯人可能是戈朗。戈朗到底隐瞒了什么秘密呢？

加雷玛沙漠位于月之塔的相对方向，沙漠中矗立着巨大的魔神像，从武器店的戈顿那里接到的第三个任务是打败传说中的蛇王，它就盘踞在魔神像下，轻松打败后得到蛇王的鲜血。

从魔神像底部的入口进去，谢因三人又被传送阵送进了月之塔。令人惊讶的是，谢因见到了失散很久的修修，和修修一起出现的还有那个红发少女，她迟疑地说：“你是……谢因？”

“是、是啊，为什么你会知道我的名字呢？”谢因已经完全忘记了梦中的事情。

“我不知道，但是一看到你，这个名字自然浮现了出来。”

红发少女对自己的事情一点都没有记忆，为什么会在这里，这里是什么地方，自己到底是谁，一点都不记得。让一个柔弱的少女待在充满魔物的月之塔，这种事情谢因可做不到，他邀请少女一起同行。

多了一个同为女孩子的伙伴，菲莉思非常开心：“我啊，叫菲莉思，请多指教哦!你……嗯，我还不知道你的名字呢。”不知道名字的话，称呼起来非常不便，谢因的故乡把花之妖精称为特丝，因此他提议在少女回忆起自己的名字之前，用特丝作为她的名字，特丝成为了冒险者们的第四位伙伴。

与此同时，失踪的戈朗出现在月之塔的封印之间，他喃喃地说：“封印之间么……一走进来就感觉到这强大的压迫感，死灵之道化那家伙并没有骗我。这种我们扎尔库族唯一欠缺的力量……压倒性的魔力。如果能得到这种力量，我将成为扎尔库族的英雄。”

温和的声音从戈朗背后传来：“果然是你干的,戈朗殿下。”柯斯纳也来到了封印之间。“那块石板到底有多危险，难道你不知道吗？”

戈朗转过身来,抱臂而立显得不慌不忙:“不,我不知道，但是……你对这块破碎的石板，还真是非常紧张啊。上面记载的是让魔王复活的事情吧？这块石板很危险？到底哪里危险，你能告诉我吗？”

“我、我、那块石板上的古代魔法……”“你说谎！你也正在尝试吧？这是魔王复活仪式用的东西。”戈朗露出得意的神色，“如果得到魔王的力量，会获得怎样用之不竭的魔力，你没有想过？不会吧！”

柯斯纳冷哼一声：“没错，我确实曾经考虑过……但是，没有方法能够得到魔王的魔力，而且，这种魔力不是一个人能够驾御的。”

“如果知道了泽莫斯族的真名，那么对方就无法违背你的命令，你不可能不知道吧？”

“真名没有人知道，也没有人能知道，所以我

才放弃了那个计划。”

“你是不可能知道的。”戈朗从怀中拿出一块残破的石板，“那，你知道这是什么东西吧？这是你没有找到的石板碎片，真是遗憾啊，上面有着魔王的真名。明白的话就赶紧退下吧，人族的家伙！”面对戈朗倨傲的态度，柯斯纳束手无策,却又不愿就这样离开。

戈朗转过身去，对着面前的石棺说道：“蒙受暗黑之宠爱，不畏女神之威光的魔王，再次为我们展示你强大的魔力，为我们扎尔库族效力吧！”随即开始念诵带有魔力的咒语。

“请停手！”柯斯纳试图阻止戈朗，但是一阵大力袭来，他倒在地上不省人事。

混沌的黑影冉冉升起，飘渺的声音传入戈朗耳中：“解开我封印的卑微者。”

“魔王，我们知道你的真名，你将臣服于我们扎尔库族的脚下。”

“你说扎尔库族？曾经的手下败将，如今想要令我降伏？”

“正是，泽莫斯族的家伙，归顺我们，为我们的繁荣提供无尽的魔力，至死方休！”戈朗自信满满地发号施令：“魔王蒂莱萨！听从我的命令！”

面前的黑影丝毫没有反应，戈朗不禁慌乱起来：“怎么了!?为什么不服从我，魔王蒂莱萨！”

“我魔力的源泉，赐予我无穷魔力的暗黑之皇女蒂莱萨，真是令人怀念的名字啊！”

戈朗的信心已经完全被粉碎。

“蒂莱萨赐予，我则行使，那就是泽莫斯族，世界的统治者。即使知道了真名，魔力贫乏的扎尔库族也无法支配我。我名为佐尔梅斯，愚蠢的扎尔库人，你的使命已经结束了。”无尽的恐惧涌进戈朗的心中，他还来不及考虑什么，就已经倒下了。

“没有作为灵魂容器的身体，意识将渐渐扩散……”黑影望向仍然昏迷的柯斯纳。

“哼，这个身体也不算坏。”柯斯纳重新站了起来，嘴角露出轻蔑的笑，蓝色的双瞳赫然变得血红。

谢因三人带着特丝离开月之塔前，在出口处遇上了柯斯纳，他靠着墙壁剧烈地喘息，告诉大家戈朗在封印魔王的玄室进行复活仪式，当他想去阻止的时候，戈朗全身被强光笼罩，然后出现大量魔物，于是他一路逃到了这里。

柯斯纳注意到谢因的身后跟着一个红发的女孩子，谢因介绍说：“她是特丝，我曾经说过的,从花里出现的女孩子，因为失去记忆，所以我就让她跟我们一起走了。”

“失去记忆？那么真名呢？”柯斯纳话一出口，又急忙掩饰，“啊，没什么！如果不阻止戈朗的话，后果不堪设想，我要先回杰多去报告这件事情，谢因，阻止戈朗的重任就交给你了可以吗？”谢因一口答应下来，转身就走。

柯斯纳站起身来，又露出那轻蔑的微笑：“失去了记忆，还真是预料之外的事情，不过谢因，你在这个岛上遇到了那个家伙的末裔，这难道只是偶然吗？不过也好，这样正好方便，就让我来好好利用一下吧。”他念出魔法咒语，身影瞬间消失。

当谢因等人进入玄室的时候，只看到了戈朗的身体消失的瞬间。“真是遗憾啊，看来你们没赶上。”一具骷髅出现在众人眼前，佝偻的身躯微微晃动着：“上次见面的时候我没有报上名字,我是死灵之道化，飘荡在永远的时间之缝隙中，被诅咒的亡灵。”

戈藏关心同伴的状况，沉声问道：“你把戈朗怎么样了？”

“我可没有对他做什么，看他对石板非常感兴趣，就告诉他石板在哪里，仅此而已。他好像无论如何都想要拿到石板，对了，是身负重任吧。那块石板，记录了泽莫斯族的真名，是与



魔王有关的东西。”

“真名？刚才好像听说过……”看到谢因迷惑不解的样子，骷髅继续说：“在古代灭亡的泽莫斯族，都拥有两个名字，普通情况下用的名字和表现其本质的真名。知道了真名以后，就能支配泽莫斯的全部，行动、记忆和心灵。哦，我也差不多该跟你们说再见了。”

谢因正欲阻拦，骷髅又说：“别着急，刃舞……哦，不对，现在还不是刃舞者。”谢因被死灵之道化弄得莫名其妙。“你额头上的印记，跟那个家伙简直是一模一样。我走了，有个可怕的家伙追来了。”骷髅消失了，门口传来铠甲摩擦的声音，身穿黑衣的战士又出现了，他模糊地说：“感觉到……泽莫斯的……魔力……杀掉……”

在四人的合力之下，黑骑士倒下了，他似乎又开始痛苦起来：“我……杀掉……泽莫斯族……刃舞者……保护……泽莫斯族……”黑骑士的身躯突然腾空升起，然后消失，为了把这件事情向柯斯纳报告，四人回到了杰多。

一进城门，就有卫兵告诉谢因，神皇陛下要召见他们，从广场向北进入皇宫，神皇已经坐在垂帘后等候多时了，柯斯纳侍立在一旁。在谈到正题前，柯斯纳告诉他们，他对特丝的特征做了一番调查，她既不是人族或梅尔芬族，也不是扎尔库族或多雷弗族，而是在古代战争时期与魔王一同灭亡的传说中的泽莫斯族。

神皇伊予陛下召见他们的原因是戈朗解开了魔王的封印，虽然这件事情依然铸就无法挽回，但更重要的是，被释放的魔王的灵魂正在寻找作为容器的肉体，而最有可能被选中的是魔王制造出的拥有不死之身的无敌骑士。如果魔王的灵魂寄宿在无敌骑士的肉体中，无疑会让一千年前的历史再度重演。

神皇的意思是，无敌骑士想要取特丝的性命，那就让特丝去打败无敌骑士。谢因对这种牺牲特丝拯救万民的做法感到愤慨，毅然提出要承担打败无敌骑士的责任，戈朗和菲莉思也站在谢因这边，神皇允许了他们的要求。

柯斯纳把四人送出皇宫，给了谢因一个古旧的腕轮，告诉他们这是引导他们到刃舞者之力沉眠之地的东西。但是只有一个腕轮是不够的，他们还必须自己找到成对的另一个腕轮，南方港口多梅伦可能会有他们需要的情报。

送别谢因后，柯斯纳回到皇宫。“这样就一切稳妥了吗？柯斯纳。”面对神皇的发问，柯斯纳从容回答：“是的，神皇陛下，也许他本人并没有察觉，您是否注意过他的出身呢？”

“与泽莫斯族一起消失的英雄的末裔？”

“如果能打败无敌骑士，魔王的灵魂就无法发挥其魔力，如此一来就能将其再度封印。到那个时候，我柯斯纳，将为陛下献上无限的魔力。”

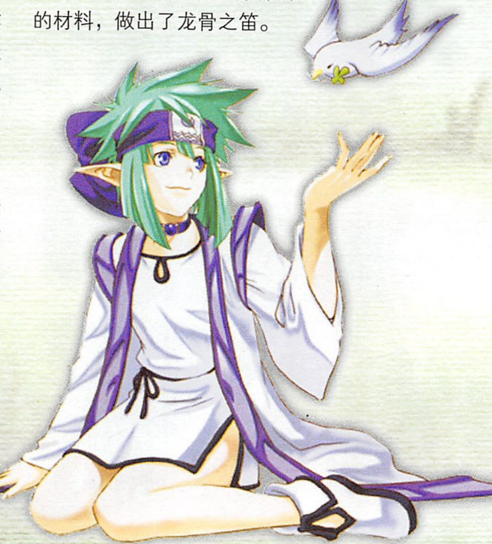
“你是指得到那个小姑娘的真名？柯斯纳，你跟以前有点不一样了，你本应是不会说这些话的人。”

“我只是为国民着想而已，神皇陛下。”

带着蛇王的鲜血去武器店找戈顿，可是他已经不在了，只给谢因留下一口箱子，里面装着给谢因的东西，还留有一封信，告诉谢因他已经回家去了。

离开杰多城到达南方港口多梅伦的谢因一行人，根据打探到的情报找到了旅店外的斯科奇，他对古代历史很有研究，谢因把腕轮给他看，他立即认出这是英雄刃舞者所拥有的剑之腕轮。至于另一个腕轮，则存在于传说中的飞龙王的肚子里，如果能得到龙骨之笛，就能召唤出飞龙王，斯科奇让谢因去找分析店店主取得龙骨之笛的配方，得到龙骨之笛后他再提供下一步帮助。

合成龙骨之笛需要的蛇王的鲜血已经有了，而另外两种材料幻兽之牙和幻兽之骨必须从飞龙的身上取得，飞龙是生活在奈弗雷姆山脉的幻兽。谢因一行人又穿越加雷玛沙漠到了雷姆村——坐落于奈弗雷姆山脚下的村庄，在打败数量繁多的飞龙后，终于取得了两种稀有的材料，做出了龙骨之笛。





根据斯科奇的指点，谢因找到了奈弗雷姆山脉中的古代遗迹，吹响龙骨之笛后，飞龙王果然出现了。虽然这头传说中的幻兽之王非常强大，但也不是四人合力的对手，谢因顺利取得了与剑之腕轮成对的舞之腕轮。

所谓刃舞者之力沉眠之地，就在月之塔的最顶层，位于比封印之玄室更深处的魔法阵，将谢因四人送上了月之塔的顶层。等候着谢因等人的是莫雷扎多族之王，他比普通蜥蜴人还要高大的多，莫雷扎多之王守护着月晶石莱布拉的封印，他身后巨大的月晶石能够解放刃舞者的力量，在一千年前被魔王封印了起来。每过一百年，封印就会变弱，莫雷扎多之王需要献上祭品来巩固封印，他高呼："把女的抓起来，男的都杀掉，红头发的女人献给魔王，绿头发的女人当作祭品！"

即使活了几百年，莫雷扎多之王仍然不是谢因等人的对手，他倒下之后，身后的月晶石开始发光，一个声音响了起来："莫雷扎多的封印被破除了……等了这么久，具有刃舞者资格的人终于来了。"刃舞者是拥有守护人们的决心和力量的勇者的称号，而授予这个称号的就是月晶石莱布拉。

"你们的愿望是什么？"面对莱布拉的这个问题，谢因脱口而出："我，不，我们希望能打败无敌骑士，如果你拥有这种力量的话，请给我们。"

"我无法给予你们力量，我只能解放你们潜藏的能力，但是你们要打败无敌骑士？泽莫斯族的女子，你认为这样好吗？"

听到莱布拉说到自己，特丝的脸上一片茫然："为什么是我？你……知道关于我的事情吗？"

"真是可笑啊……暗黑之皇女，你难道不明白自己的罪孽吗？"特丝神情黯然的说不知道，莱布拉的话震惊了大家："你真的不记得了吗？一千年前，在魔王身边的人，就是你。无敌骑士本是要保护你的，你居然还想要打败他？还有必要再多说什么吗？"

"当然没有必要！"谢因激动起来，"一千年前的事情跟现在有什么关系？现在我们需要的是能够保护她的力量，这件事不是明明白白的吗？"

"好吧，我莱布拉解放你们的力量。"谢因的周身被光芒包围，异样的感觉瞬间产生又瞬间消失，就好像什么都没有发生过一样，让他不禁怀疑所谓解放力量是不是真有这么回事。

"你身体里的刃舞者之力还没有完全觉醒，没有感觉也是正常的。而且，在这个世界上只有一个人能获得刃舞者的称号，前任刃舞者辞世后，这种力量才会被下一个人继承。一千年前，上一位刃舞者向着风之岛西南方被遗忘的监狱而行，他曾经的佩剑现在正沉眠在那里，如果你能找到这把剑，就可能获得完全的力量。但是自从他放下佩剑之后，一千年以来我都没有找到他的灵魂,是生还是死,如今身处何方,一切都不明……"月晶石莱布拉又一次完成了赐予刃舞者称号的使命，月之塔顶层重新归于沉寂。除了解放谢因的力量外，莱布拉还为新的勇者打开了莱布拉之门,让谢因可以自由穿梭于杰多城、塞普纳森林、奈弗雷姆山脉和月之塔。

被遗忘的监狱坐落于奈弗雷姆山脉之中，入口被一扇沉重的铁门封锁，到底怎样才能进去呢?谢因和菲莉思、戈藏七嘴八舌讨论了起来，既然没有什么机关啦钥匙啦之类的东西，谢因认为还是直接用剑劈开来的比较痛快。在他们争执不下的时候，特丝的目光被旁边的一块石碑吸引,由于上面写的是古代文字，其他三人根本看不懂，就没有去注意它。

"如果没有刃舞者的允许，任何人严禁打开此门。"特丝念出了石碑上的文字，使得大家又是一阵讨论，谢因无意之中碰到了铁门，意外的是铁门居然自动开启了，菲莉思高兴地说："我知道了，谢因现在是新的刃舞者，所以他碰到大门之后，门就自己开啦！"

监狱里到处都是一片颓败的景象，地上铺满灰尘，墙角挂着蜘蛛网，通道里有一些改造人四处游弋。一千年前的古代战争中，有很多人为了对抗魔王而死去，还有很多人成为俘虏被关进监狱，他们都被改造成了外表一样丑陋、没有自己

思想的战斗工具。

这所监狱不仅是关押俘虏的地方，还有着进行改造的工厂，一些巨大的培养容器中充满液体,里面泡着改造后的人，菲莉思注意到其中一个容器里泡着铠甲的残片，那铠甲和谢因身上穿的几乎一模一样，难道是一千年前刃舞者来到这里的时候发生过什么事情吗?

在通往监狱最底层的路上，守着身材肥硕的改造人之王，阻拦了谢因等人的去路，刃舞者曾经的佩剑正是他守护的东西，但是他终究没能阻拦多久。谢因等人历经艰难终于到达了监狱最底层，没有想到的是，一位不速之客已经先于他们到达了——死灵之道化，他依旧用怪异的腔调欢迎谢因的到来。

这具骷髅到底打的什么主意，没有人能够猜到，但是他却唯恐别人不知道一样，自己先说了出来："我这种没有任何感觉的身体，非常渴望有一些刺激，所以我才做了各种事情，全都是为了寻求刺激。接下来我会带给你们一些非常有趣的事情，泽莫斯族的女人，我将给你原来的记忆,还你真正的名字和与之相称的强大魔力。"

蒂莱萨，特丝真的是暗黑之皇女蒂莱萨，一千年前古代战争中，被魔王所驱使，为魔王提供无穷的魔力，助魔王的大军把战火燃遍月之大陆,这些都是无法饶恕的罪孽。一时间，数不尽的往事涌入她的脑海中，魔王的声音、战场上的哀号、血染的大地、累累的白骨，记忆中的事情就像昨天刚发生的那样鲜活，她的身体颤抖着，仿佛在与什么看不见的东西努力抗争着。

虽然谢因一直希望特丝能找回失去的记忆，却根本没有想到恢复记忆是那么的痛苦，他甚至产生了宁愿特丝不要恢复记忆的想法。"你对她都做了什么！"谢因不顾一切的嘶喊，简直恨不得把眼前这具骷髅锉骨扬灰。

死灵之道化怪笑几声道："别着急，刃舞者，我也为你们准备了礼物。来吧，跟你们的礼物好好的玩一玩，让蒂莱萨慢慢的回味过去吧。"

从房间的三个方向，缓缓走出了三个人，他们的外貌穿着和谢因、戈藏、菲莉思不差分毫，使用的武器也一样，唯一不同的是他们面无表情，动作僵硬，竟是没有思想的复制体。死灵之道化所谓的礼物就是这三个复制体，他想用他们来拖住谢因三人，但是复制体终归是复制体，只有同样的外形却没有同样的剑技，他们很快就败下阵来。

看到目的已经基本达成，死灵之道化扔给谢因一把剑的剑身，咣啷一声落在地上。"我已经尽兴了。拿去吧，这就是你想要来这里找的东西，不过它并不完整，你自己想办法把它复原吧。那么我们下次见了，带着那把剑，到贝莫斯岛上的奇岩城来吧，你想找的人就在那里等着你。"

"等等！"戈藏大声喝止，"我的兄长，戈朗他在哪里？你把他怎么样了？"

死灵之道化耸了耸肩膀："原来那个释放魔王的扎尔库族男人是你的兄长，可惜啊，他现在到底在哪里呢？我可不知道哦。"骷髅留下怪异的笑声消失了，不祥的预感掠过戈藏的心头。

谢因扶起已经颓然倒地的特丝，不，现在应该叫她蒂莱萨了，他坚定地望着她的双眼，关切地问："你感觉怎样？不要怕，我带你离开这里吧。"

"我想起来了，一千年以前，当魔王呼唤我的名字后，我就失去了自己。"蒂莱萨低低地说,"我被魔王控制，他抽取我的魔力，让战火侵吞了世界……但是这一次，我不会再让这种事情发生，我要亲手了解魔王。"

在前往奇岩城之前，还要先想办法修复这把前任刃舞者曾经用过的佩剑，真是无巧不成书，雷姆村中就有着一位锻冶大师的后裔史密斯。史密斯告诉谢因，刃舞者杰拉尔曾经的佩剑被称为四相圣剑，原因是根据合成的材料不同，圣剑可以变换四种属性。

史密斯把家传之宝满月之锷交给谢因，让他去打败四条守护巨龙，取得合成圣剑需要的核石,合成圣剑时选择一种核石作为原料，需要分解时只要去找史密斯帮忙就可以了。露奈密兹平原的巨龙守护着风之核，塞普纳森林的巨龙守护着水之核，加雷玛沙漠的巨龙守护着地之核，奈

弗雷姆山脉的巨龙守护着火之核，取得核石后谢因合成了圣剑。

奇岩城所在的贝莫斯岛要从多梅伦港口坐船到达，一行人决心满满，打败无敌骑士后，魔王将再度消失。在开往贝莫斯岛的船上，蒂莱萨与谢因聊了起来。

“谢因，对不起，因为我的事情，让你要面对巨大的危险。”

“没事啦！”谢因的脸上带着笑容，“剑技的修行，经常会遇到这种情况，我都已经习惯了，在家乡的时候挖蚯蚓钓鱼还会遇到怪物呢，无论什么时候都保持平和的心情是我的特技哦！”

“有时候我在想……我是不是死了会更好一点。恢复记忆的时候，我非常害怕，好害怕……”

谢因想说些什么来安慰她，却又不知道该说什么好，想了一会儿，红着脸说：“那个……等到战斗结束之后，你愿意跟我一起回家乡去吗？那里空气清新景色美丽，饭菜也非常好吃。跟我一起去吧，特……不，蒂莱萨。”

“特丝。叫我特丝，我希望你用这个你给我的名字来叫我。”

“嗯，哦，特丝。”

“谢谢你，谢因。”特丝浅浅的笑了，愁容一扫而光。

奇岩城被强大的结界守护着，而四相圣剑拥有打开结界的能力，登上奇岩城的最高处，如预料中一般，众人见到了无敌骑士。“纳命来，你这魔王的爪牙！”谢因拔剑率先攻了过去，无敌骑士在四人的猛攻下渐渐不支,最后终于倒下了。就在无敌骑士灰飞烟灭的瞬间，强光笼罩了谢因，他感到体内充满了无穷的力量，大家对这个异变感到非常震惊。

“你做得不错啊，谢因，恭喜你打败了无敌骑士。”柯斯纳出现在众人眼前，“你已经获得了完整的刃舞者的力量。”

谢因惊觉不妙，眼前的这个人不是柯斯纳，他是别人！

“虽然制造出来的躯体很容易控制，不过寄居的躯体也同样容易控制。”看到众人惊讶的神情，柯斯纳笑了：“怎么，你不知道我是谁吗？”

“你是……难道你就是……”谢因明白过来的时候已经晚了。

“没错，我就是你们要打败的魔王。我被扎尔库族的那个男人解放出来，寄居在这个躯体里。”柯斯纳血红的双眼里也满是笑意。

魔王控制了柯斯纳之后，故意告诉谢因等人魔王的灵魂会选择无敌骑士，诱使他们以无敌骑士为目标，而刚才被打败的无敌骑士，他真正的身份是一千年前的刃舞者杰拉尔。杰拉尔前往风之岛讨伐魔王之后，便失去了音信，是因为他被魔王控制，以无敌骑士的身份成为魔王和蒂莱萨的守护者。杰拉尔辞世之后，谢因才获得了完整的刃舞者之力，而这种力量能否与眼前的魔王相抗衡呢?

“蒂莱萨，回到我的身边。”在魔王的命令之下，特丝竟无法控制自己的身体，跌跌撞撞的走到魔王身前跪下，一千年后的今天，她仍然无法逃脱这残酷的命运。

“特丝——！”谢因奋不顾身地向魔王扑过去，希望能拯救被控制的特丝，柯斯纳的背后出现巨大的黑色羽翼，他飘浮在空中，轻描淡写地化解了攻击。谢因拼尽了全身的力量，连续发动更加猛烈的攻势，终于占得上风。

“哼，你能做到这种程度，倒是出乎我的意料之外。”魔王从特丝身上抽取了魔力，巨大的黑色光球向谢因袭来，他倒在地上再也无力挣扎。

魔王抱起浑浑噩噩的特丝，展开双翼飞翔，他的身影在谢因眼中消失。一切又回到了与一千年前同样的状况，魔王获得了自由的躯体和无穷的魔力，月之大陆将再一次面临战火纷飞的混乱局面。

——全文完





操作方式

基本动作	
摇杆	移动
左右键	改变喷雾器类型
上下键	主视角/第三人称视角
×	跳跃
□	电拍攻击
○	喷雾器攻击
△	爬行
L、R	转动视角，两键同时按为正视角

驾驶乘物	
根据乘物不同，按键略有差异。	
摇杆	移动
×	加速
□	刹车、后退
△	驾驶/跳出（在停泊处）
○	发射子弹
L	跳跃
R	使用药物

避难市大街（Haven City Streets）

游戏画面右上角是圆形雷达，有时会显示人物头像，也是达克斯特要去的地方。一开始先来到黄色光柱位置Osmo老人（精灵）的小店，Osmo让达克斯特去西部旅馆（Westside Hotel）找一个叫Concierge的人，询问任务的情况，并交给达克斯特一把带电的“苍蝇拍”。

出门后向雷达上的黄点位置前进，路上Osmo和达克斯特联络，然后经过多个黄色光柱得到多个道具。按×键跳跃，跳起后再按×键可以使出两段跳。来到最后一个黄色光柱位置，进门来到西部旅馆。

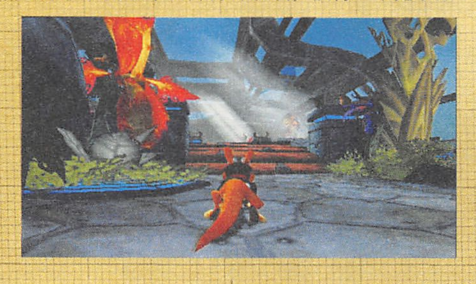
西部旅馆（Westside Hotel）

进入西部旅馆，Osmo让达克斯特按L、R键转动视角，按上键进入主视角模式，按下键返回第三人称。完成后来到右侧光柱位置找到Concierge，按×键和他对话。这个带着英国口音的人让达克斯特乘坐电梯去完成任务，但是电梯的钥匙丢了，需要达克斯特找到钥匙。

来到这个区域的黄色光柱位置找到钥匙，接下来电梯可以用了，第一个任务是收集25个宝石。

乘坐电梯来到外面向前走，干掉成群的小虫。右转按△键爬行通过饥饿的大花。注意，后面的区域中有很多宝石，注意观察进行收集。沿路前行，跳过断桥爬行通过食人花，干掉一群小虫。右转爬上有网格的墙壁，来到下个区域。

这里是一个池塘，达克斯特怕水，不要掉入水中。利用水中大片荷叶跳跃，获得一个笼子形







状的“战斗虫”道具，然后跳到对面地上。沿路前进来到两面相对墙壁处，跳到左侧爬行到上面后，跳到右侧墙上继续向上，最后跳到上方地面。来到中间有两个食人花的位置，跳上右侧旋转斜坡来到上面。沿转动平台跳到对面，进入通道滑落到下方，滑行过程中可以左右移动和跳跃获得几个宝石。下来后向左侧前进，直行来到门外获得宝石后，从门下爬行进入房间。



干掉两堆小虫后，跳到床上获得宝石，弹起到上方平台。获得恢复药后钻进墙角下方通道。穿过通道来到用餐大厅，这里有一张巨大的桌子，桌子上的餐具可以打碎，获得宝石。直行来到走廊，通过门口的食人花来到一个大红地毯房间。这里出现很多带有黄色宝石的虫子，连按×键形成连击干掉它们。从另一扇门出去，又来到有红色大地毯的房间，只是这次房间中间多了个“蹦床”。干掉多个爬出来的虫子，获得很多黄宝石。达到25颗后任务就完成了，屏幕会给出提示，当然收集的越多越好。利用“蹦床”来到上方吊灯，跳到房间四周的一个立柜上，钻进通道爬行到管道处。



进入右侧管道，这次滑行的路程比上次长了很多，并且多了很多障碍物。利用跳跃和左右移动躲避障碍物，获得各种道具，一直滑行到外面。进入墙角电梯，上升回到最开始的喷泉位置处。



来到左手位置黄色光柱和Concierge对话，他说任务完成达克斯特可以走了。那就走吧，出了这个旅馆来到大街上。这时屏幕雷达出现黄色标记，Osmo通过通话设备告诉达克斯特下个区域是工地，那里有很多虫子。

工地（Construction Site）

从旅馆出来向右侧雷达上的黄色标记前进，来到光柱处进门，沿楼梯向上，穿过长长的走廊进入左侧的门，来到工地区域。乘坐电梯下去，来到一个空中轨道前，跳起在轨道上滑行前进。滑行过程中按左右键晃动身体得到空中的宝石，来到下方后获得宝石。这里有个工具箱，可以打破它获得里面的道具。

沿路前行，干掉更多的虫子沿木板搭乘的桥

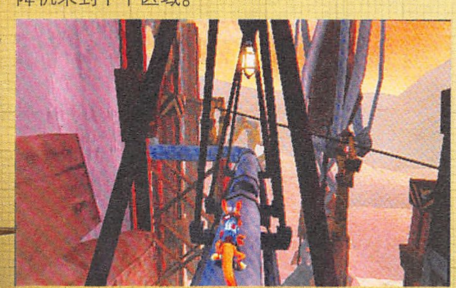




来到一处平台。跳到左侧木板，利用旁边的弹跳网来到上方，干掉虫子破坏工具箱和麻袋得到道具。爬上高台，前方很多断台，在一个平台上获得一个“战斗虫”。

跳起抓住高处平台，当球体挡回去时，向右移动通过晃动球体。跳到掉起的钢板来到前方，钻进尽头的通道。

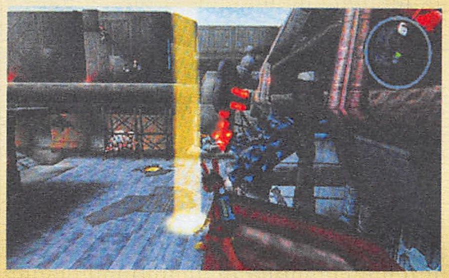
出来后可以使用昆虫喷雾器了，使用方法是按○键。屏幕右下角的绿槽显示喷雾器中的药量。这里见到一种新的敌人，它会钻地还会发射子弹攻击。打它的方法是：让达克斯特往后退，当它出来时马上过去攻击它，几次就可将它干掉。更科学的方法是先使用喷雾器让它中毒，然后攻击直接将其干掉。跳起抓住钢板，利用升降机来到下个区域。



利用升降机分别来到几个区域，来到一个有狭窄通道的区域，钻进去爬行到外面。这里有很多管道，跳上去后达克斯特自动呈爬行状态，这时可以跳跃。控制它前进，跳到一个平台转进下方通道，来到外面。前行干掉几个“地虫”后，爬上旁边的高台，利用下方跳床来到外侧一个小平台上，这里一次可以获得三个红宝石。然后下来再次回到高台，利用跳床来到前方平台，利用管道前行，左转又见到一个滑动轨道处，这次滑动过程中需要左右摆动身体避开建筑。来到下方后，右转上电梯。

出来后搜索这里的宝石，然后爬上平台，利用上方轨道滑行。滑行过程中要提前按左右键摆动身体，晃过建筑物柱子。换到另一个轨道后，再摆动一次躲过下方高台。然后就是沿着轨道一直滑动来到外面了。

避难市大街（Haven City Streets）

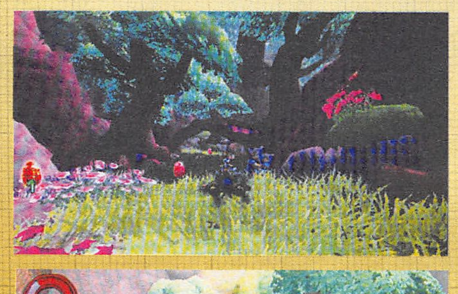


刚来到大街就接到Osmo的信息，他让达克斯特赶快去他的昆虫小店。从右侧直接跳下去就来到他的商店了。

对话结束后，达克斯特要和Betsy一起完成任务。Betsy可不是人，它就是达克斯特现在乘坐的机器啦。

微风山谷（Breezy Valley）

微风山谷是一个美丽的地方，但是这里的植物被虫子感染了。达克斯特要驾驶Betsy清除病毒，方法是驾驶Betsy来到绿色位置补充绿色杀毒物质，然后来到发出黑色烟雾的植物上方，按R键释放杀毒物质杀死病毒。这里有26个植物需要杀毒，而且是有时间限制的。沿路找到植物进行清除，在时间剩下大约65秒的时候，会把剩下





的没清除的植物位置用光柱显示出来，这就非常容易找了。

清除它们后，要来到靠中间位置清除大植物周围的6个虫子。这里也有时间限制，来到大植物周围，直接撞死虫子即可。干掉虫子后一个大昆虫从植物里飞出来，驾驶Betsy追赶并撞击它3次即可。要观察地形绕路追赶撞击它，在它身后追赶是很难追上的。撞它3次后任务就完成了，从原路返回。

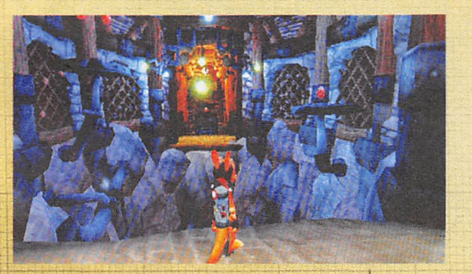
回来的路上旁边大树桩上有一个“战斗虫”，开上去拿，然后返回Osmo的房子。从Betsy上下来后，进入走廊左侧一个房间，跳到床上进入“骇客帝国”的梦乡。玩法是观察周围敌人的移动，当它们进入地上按键位置处，按相应的按键攻击它们。干掉要求达到的数量后，成功获得新技能——旋转攻击。



来到店里和Osmo老人说话，然后出来驾驶门口的小车来到雷达显示的位置。出现动画，Taryn将达克斯特的昆虫喷雾器进行了改造，喷雾器可以跳起后向下喷射了。

酒厂（Brewery）

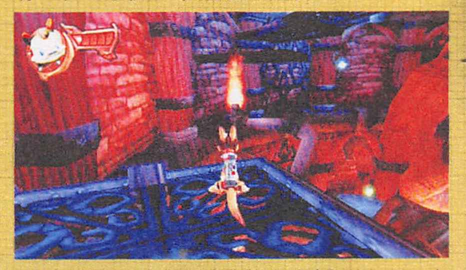
前行对话结束后，从左侧门进入。穿过一个房间，在下个房间干掉昆虫后，会发现一个蜘蛛网挂在门上。先爬行进入旁边房间，返回后来到门口火焰处，用喷雾器喷火焰把门上的网烧掉。二段跳后接向下喷射可以得到高处几个宝石。在门口斜坡高处利用喷雾器来到有红宝石



的平台，然后在平台边缘向对面跳起，空中使用喷雾器，在空中可以得到喷雾器使用的绿色能量，使得喷射飞行距离增长。来到对面平台，爬行进入下方通道。

在火焰处使用喷雾器，然后把喷雾器喷出的火焰喷向门上的蜘蛛网。在两个火焰喷射处，使用向下喷雾，使得喷射时间加长，来到对面平台。

干掉几个昆虫后，使用火焰开门。进入下个通道干掉多个敌人，继续用火焰开门。来到里面有一个大个昆虫的房间，对付它就不要硬打了。最好先用喷雾器喷它，然后快速攻击。一次不能打死，就再重复一次。干掉它后继续前行，在下个房间还会碰到这种昆虫，来到一面高墙处，爬上去会遇到敌人，别忘了爬网状态也可以攻击，按键攻击将其干掉。来到上面转身，身后有一个“战斗虫”，跳过去取得。



干掉一个大虫后，右转通过喷气的机器。左转后要小心，因为前面的地面断裂落下。二段跳后接向下喷雾通过这里，再干掉一个大虫。前方的断路有机器在喷气，需要看好时机跳起。右转又是几个喷气机器，这里有些难度。每个机器都是高低两个位置喷气，下面的一直在喷，所以必须当上面的喷气马上要结束时跳起，向下喷雾飞过下方喷气。干掉两个昆虫后，门前又有一个蜘蛛网。获得一个绿色喷雾补给后，一直按着○键来到门前，把蜘蛛网烧掉。

在这个区域利用向下喷雾可以获得右侧宝石，然后来到前方房间。干掉几个虫子，钻进木板下方进入下个区域。这里下方是断裂的地面，空中有很多绿球，跳起向下喷雾利用它们延长在空中的时间。沿Z形路线飞行获得宝石来到对面的地面。

跳到左侧地面，跳过喷气。利用房间左侧火焰烧掉蜘蛛网，来到中间有大机器的房间。在蓝色平台上向上方蓝色平台二段跳然后接喷雾，这样几次来到上方墙边的平台。再继续向上，利用火焰增加高度来到上方，爬行进入通道。



获得几个红宝石后，在下方爬行进入通道。出来后来到这个地方。这台机器是要找的机关，其实是个小游戏机。玩法很简单，当对应位置红灯亮起时按对应的按键即可，没有顺序，只要在限定时间内不按错即可。启动它玩完这个按键游戏，右侧地面洒退去。这个任务就完成了，进入下方门一直来到柜台，和酒吧女说话后，出门来到大街。

转运站（Transit System）



来到外面乘坐小车来到黄色光柱位置，这里是转运站。进入乘坐电梯向下，来到第一个房间。干掉成群小虫，沿右侧走，爬行进入被木板封住的大门。跳过地上裂缝，干掉蜘蛛，前方出现一种新昆虫——电蝎子。它可以带电撞击达克斯特，幸好它的HP不高，小心避开撞击然后干掉它，沿着向下的楼梯一直来到地铁经过位置。等火车刚经过后，赶快跳过去来到对面平台。沿左边红墙爬上去，爬行钻过门来到下个房间。干掉两个电蝎子，来到右侧轨道处，跳上去滑行来到火车顶上。躲避几个电网后，见到左侧火车后，跳上去。继续躲避几个电网，见到右侧火车后，跳上去。继续这样前行，见到左侧火车后，跳上去。在这个地铁上前行中，要躲避电网，还要跳起躲避低处电柱，多个电柱使用向下喷雾跳过。然后跳到右侧地铁上，再跳到左侧平台上。

里面的大门不能打开，所以要利用平台来到上方。跳到大平台上爬行进入下个房间，这里有一台显示设备。干掉几个蜘蛛后，进对面的门。这里是向下的电梯，出来后来到一个有红色电流的圆形建筑位置。等电流移动上去，跳上去向上爬行，在第一个豁口位置获得宝石，也躲过了电流。观察建筑左侧红宝石所在的位置，一直向左侧移动获得多个宝石，也顺便躲过了几次电流。在最后一个位置向上爬行，一直来到这个圆形建筑的最上方。



进入一个没有风扇的管道，沿路一直前行。爬行进入通道，出来后在桥上干掉两只机器电蝎子，继续爬行进入通道。来到外面干掉虫子后从右侧中间电梯下去，干掉多只机器昆虫。

跳起抓住轨道滑动来到地铁上，这次的地铁速度快了很多，机关也难了不少。注意观察躲避或跳跃或趴下躲过它们，跳到另一列地铁上再躲避一段机关后，地铁就停下了。

在车顶上直行左转，这里又是穿梭的地铁。看准时机跳到对面，

来到下个区域跳上一个飞行器，进入地铁轨道。这时后方出现一辆地铁，对达克斯特进行追逐。驾驶飞行器经过地上三角形加速器位置提升速度，避开障碍一直来到尽头。

从飞行器上下来进入冒出绿烟的洞穴，来到BOSS处。



BOSS战：蜂王

第一阶段：

刚开始Boss还是一个蛋形，一动不动的呆在地上。攻击它一次，它会放出几个小虫子，干掉虫子后继续攻击它。这样几次后它就会从地下爬

出来成为巨大的机器昆虫。

它的攻击方式有两种：近身双抓攻击和远距离嘴吐烟雾球攻击。不要靠近它，和它保持距离，在它吐出烟雾球时，躲避并来到它身旁,使用喷雾器喷它的头部，然后转到身后攻击后部。这样循环几次后它就会发怒，这样就进入第二阶段。

第二阶段：

第二阶段它的攻击方式发生了改变，变成了跳起砸击地面，引发震荡波攻击达克斯特。所以当它跳起时，观察地面影子提前来到它的身后，二段跳后接向下喷雾很轻松躲避它的攻击后，攻击它的后部。几次后它再次发怒，这就是进入了第三阶段。

第三阶段：

进入第三阶段最明显的变化是它的攻击速度加快，可能是第一阶段的攻击方式，也可能是第二阶段的攻击方式。所以打法不难，干掉它后旁边的路打开，进入后乘坐电梯返回避难市大街。

履带矿区（Strip Mine）



开车上斜坡来到光柱位置，进入房间来到一个圆形传送器前，跳进去就来到了履带矿区。来到这里和门口高个矿男说话，他会告诉你这里的任务——找到8个水晶。

第一个水晶：通过履带，直行爬上高墙，来到上方就可以看到光柱处的水晶了。过去得到它，然后从高处直接跳下去，返回矿男处和他对话。


第三个水晶入口


第六个水晶入口

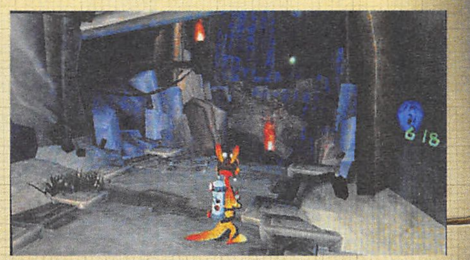
第二个水晶：通过履带，再通过高墙旁边的第二条履带，就可以看到第二个水晶了。过去得到它后返回矿男处，和他说话。

第三个水晶：返回第二个水晶获得的地方，爬上右侧高墙，沿横梁行走来到尽头会看到一个红色机关，开动它后前方巨大圆筒开始转动。回到得到第一个水晶的地方，爬上高墙后，在左侧会看到一个洞，从这里进入就是这个大圆筒里面了。圆筒中有很多小平台，利用这些小平台前行，从前方的出口来到外面，得到第三个水晶。



第四个水晶：得到第三个水晶后不要返回矿男处，从圆筒出来的位置左侧墙上二段跳后接向下喷雾上去（这里有敌人），沿路行走尽头可获得第四个水晶。旁边还有个“战斗虫”和几个宝石的平台，可以过去取得。这个水晶还有一种取得方法：站在这里的移动履带上，按△键下蹲通过转动的金属齿轮。通过齿轮后赶紧跳到左侧平台，在边缘使用向下喷雾利用中间的火焰提升高度，来到对面平台。右转同样得到第四个水晶。

第五个水晶：跳下去后来到得到第一个水晶的那



个高墙旁，从右侧进入，这里有两个机器蜜蜂。干掉它们进入里面得到第五个水晶。

第六个水晶：爬上取得第一个水晶的高墙，向右走会看到另一个巨大圆筒的入口。进入后看准时机跳过几个转动平台，就可以得到水晶。然后跳上空中轨道，滑动来到外面。

第七个水晶：得到第六个水晶后，从轨道直接滑行到矿男的位置。再次来到获得第三个水晶的地方，这次来到右侧会看到有火焰的山洞。进去利用火焰升高来到对面平台，然后向右飞行来到右侧平台。上电梯来到下面，向右走来到两面墙相对的位置，跳到墙上，利用墙来到上方右侧平台，干掉两只机器蜂后继续向右走。跳到视角正面所对的墙上，爬行来到下面。在一个圆形建筑前，注意观察中间旋转物，当它们转开时跳到上面。和旋转物转动方向相同，沿顺时针爬行来到右侧上方，然后跳跃到后方平台。继续前行就可以看到水晶了。

第八个水晶：得到第七个水晶后，往前走乘坐电梯下来，利用左侧墙壁处的火焰来到对面平台上，干掉两个机器蝎子后又来到一个转动圆环前，同样爬到右上方跳到平台上。

乘电梯下来后，利用左侧空中的喷雾器能量来到对面区域，得到最后一个水晶。然后上电梯，跳过几个平台再次来到电梯上，来到外面。回到矿男处就完成任务了。

微风山谷（Breezy Valley）



出了矿区返回Osmo的小店，来到里面Osmo并不会和达克斯特说话。直接去微风山谷吧！再



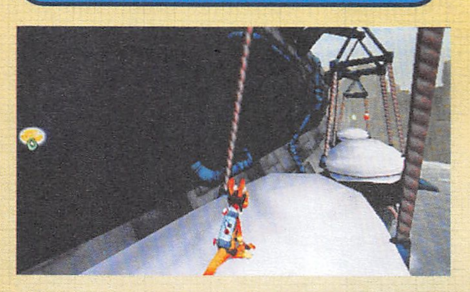
次来到这里，玩法和第一次来时基本一样。只是这次要清除虫子身上的被感染的病毒。这里有6只虫子需要清除，有了第一次经验，这里的地形我们已经很熟悉了。找到它们进行清除，在时间还剩1分钟左右的时候，会给出剩余虫子的位置。

清除所有病毒后，3只大飞虫出现，和第一次一样撞击它们。不用抱怨虫子多，这次每只虫子只需撞击一次即可。完成任务后，返回Osmo的小店。

犯人追逐（Prison Zoomer Chase）

刚要出门发生剧情，然后就是开车追赶犯人了。犯人逃跑的过程会一直扔炸弹，或者放出地雷。所以跟着它的过程小心避开，而且不能从平台上掉下去。一直跟着他，经过几次炸弹和地雷的考验，来到尽头完成任务。这次不用自己找，直接进入下个任务。

1号船坞（Tanker 1）





来到这里就接到了任务说明，任务是要收集30个宝石。跳过几个挂起的摆动小船，摆动速度很慢所以很容易跳过。爬行进入通道来到外面。干掉机器虫获得宝石，然后走上一个空中移动的红色平台来到下个区域。

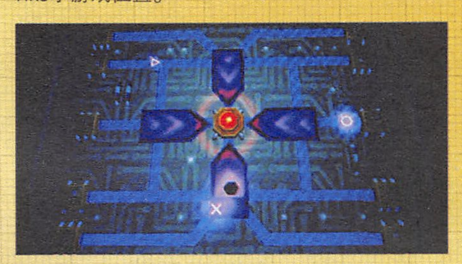
跳下去干掉这里的机器虫，然后爬上墙上的梯子来到高处平台。从右侧下去，干掉虫子，爬上尽头的梯子。跳上墙上的平台，赶紧跳到前方平台。然后登上红色移动平台，平台移动到

尽头，赶紧跳到旁边地面上，继续前行，爬行通过几个管道来到尽头。

刚跳上去达克斯特就被跳床弹到天上，飞到一个区域。爬上一侧的梯子，会看到前方墙后有一个“战斗虫”，还有一个滚动的铁柱。避开铁柱爬上正对的平台干掉大虫，前方又出现一个移动的箱子。得到下面的红宝石后，来到上方边缘，当箱子移动过来后，跳上去然后跳到对面。

再次被跳床弹到管道里，来到一个新地方。前方有很多机械臂，看准时机通过。然后爬上右侧高墙，在爬行状态干掉两个虫子。来到上方干掉昆虫后，看准时机通过转动的齿轮，然后用跳跃和向下喷雾飞过一个断路，再次通过一个转动齿轮。

干掉昆虫跳过断路，一直往前走。一个断路中间的平台会移动，跳上去后要赶紧跳离，不然会掉下去。继续前行，基本都是跳过断路，再次来到一处会移动的平台位置，跳几次来到对面。干掉几个虫子后，爬上高墙，在墙上干掉虫子来到上方。通过转动的齿轮，来到数个机械臂处，跳跃通过它们。有小平台的位置看好时机跳过去，通过这段路后，右转跳上蹦床。最后来到Tiks小游戏位置。



这个小游戏的方法是：使用摇杆（方向键更好些）移动中间的指针移动，观察四周出现的各种按键符号，这些符号进入十字位置后移动指针到上面，按相应的键即可。不要失败，一段时间后，任务完成了。出门来到避难市港口，来到光柱位置进入下个任务。

锻造厂（Distillery）

出门后向右侧走，发生剧情达克斯特得到新的昆虫喷雾器。然后驾驶小车来到雷达上油桶位置，过桥左转后进门就到了。乘坐电梯向下，来到蒸馏间（Distillery），接到任务说明要得到40个宝石。

来到第一个房间门口出现数个机器蜘蛛，使用新喷雾器烧死它们。开动门口红色机关，然后进门。往前走时要小心一处断路，跳到右侧平台，然后使用喷火器飞行通过木栏，这里要用喷火器，因为喷火器喷起的高度要高些。



钻进下个房间，干掉虫子后，利用空中悬挂物来到下个建筑中。这里有很多机器蜘蛛，用火烧吧，非常简单干掉它们，一路前行。来到左侧断裂的区域，右侧有一个开关，上方有一个平台。打开关后跳起抓住平台，跟着平台向前移动。在第一个平台上落下时，下方有四个虫子，可以不打它们，尽快赶上移动平台。跳起抓住继续往前，在第二个平台上落下左转。进入一个圆形门时，里面有很多红色液体。

向右侧平台跳过去，不断向前跳，不要耽搁。因为下方的红色液体升了起来，利用多个补给物来到尽头，进入圆形门来到下个区域。

跳过几个平台，来到对面建筑中的走廊，这里路面会塌陷。塌陷时马上跳起然后喷火飞到右侧墙上的梯子处，沿梯子爬行到对面。后面的路线非常直线，并且难度很低，一直来到电梯出来就来到避难市港口了。

鱼罐头加工厂（Fish Cannery）



跟着雷达上的鱼形图标，进入建筑穿过通道来到鱼罐头加工厂。沿路前进，爬行通过几个停止的齿轮，来到一个有很多死鱼的房间，再进入右侧房间，开动地上的机关后，出现一块

大冰块。使用刚得到的火焰喷射器融化一部分冰后，跳上去来到上方房间。

使用喷火器推动冰块，然后右转来到有很多移动冰块的房间，从左侧跳起来到中间平台，然后向右喷射，利用多个平台来到下个区域。喷射飞行时要小心不要被移动的冰块撞到。

来到尽头干掉几个虫子后上电梯，来到下个房间，然后进入这个房间另一扇门。乘坐电梯再来到下个房间，用喷火器推动冰块，右转来到下个房间。这里中间有个昆虫的母体，会吐出虫子，干掉它们后来到水面有游动的鱼的房间，等鱼游开时跳起，利用平台来到对面。然后打开关升起一个大冰块，使用喷火器融化冰块一部分后，跳上去来到上方，爬行进入下方房间。

干掉虫子和两个母体后，爬上右侧平台，来到上面爬行进入一侧得到若干道具。返回后开机关，然后喷火向另一侧推动冰块，把冰块喷到尽头的水里，冰块遇水会增大。用喷火器向下喷射来到冰块上，再用喷火器向下喷来到上方。这里要用喷火器向下喷，因为喷火器喷射的高度比喷雾器要高。

来到下个区域，干掉虫子后，小心水中怪鱼，跳过几个平台来到右侧，干掉虫子后进电梯来到下个区域。

这里是个大场地，水中有很多移动冰台，还有很多怪鱼游来游去。小心跳跃来到对面岸上，向右走进电梯，来到下个区域。开红色机关，然后融化冰块，利用它跳到平台上，然后再来到上方平台。



这里有两个红色开关，目的是利用两块冰跳到对面空中的箱子上。操作难度很高，有两种方式可以通过：第一种，开启靠边的开关，用火喷射推动它一次。然后开里面的开关，推动两次。然后使用喷火器上到第一个冰块上，用喷雾器来到第二个冰块上，然后跑到边缘使用二段跳，在最高处使用向下喷火直到抓住箱子边缘。第二种较简单，首先打开里面的开关，然后推两次，来到边缘处的机关旁，打开它后立刻跳到升起的冰块上，然后喷射到第二块冰块上，再利用向下喷火飞行直到抓住箱子。总的来说就是节省喷火器能量。乘电梯来到下个大区域。

这里又是个难点，直接从前方跳过去肯定会被水中的怪鱼吃掉。要先来到右侧传送口处，等冰鱼出来后，用火烧出鱼行。然后来到中间等鱼被怪鱼咬到后，利用空隙时间跳过去。进入中间电梯来到下个区域，这之后的路就非常简单了，爬行通过尖钉一直来到外面。

翡翠岛（Emerald Isle）



来到雷达指示位置，见到一个年轻的精灵。然后和他一起去翡翠岛干掉一只飞鱼，达克斯特驾驶双人浮空艇，按R键控制精灵开火攻击，跟随在鱼后面，按R键攻击它，8次即可完成任务。这个任务非常简单。

工地第二区域（Construction site 2）

完成任务后，返回外面，然后跟随屏幕指示返回避难市大街。来到进入工地的房间，这次进入另一个门，来到外面。这里的路线很简单，并且没有什么复杂的地方。跳跃到各个平台，获得喷雾器的补给物，一直前行。进入一扇大门后来到工地的第二个区域。

跳过几个转动货物后，来到转动机关，使用喷火器喷它可以使其转动，跳上去走到边缘向不同平台跳跃，一直来到一面有木条的高墙上。干掉多个虫子后，来到上面乘电梯来到外面，前方有一个白蚁的巢穴，毁掉后继续寻找其他3个。

这个区域不算大，很容易就可以找到其他两个。最后一个需要抓住横梁来到高处平台，然后爬行进入通道，出来后找到最后一个蚁窝。烧毁4个蚁窝后出口电梯开启，来到右侧上电梯。出电梯后还有一段路要走，爬行钻过通道，一直来到轨道处，沿轨道滑行到外面。

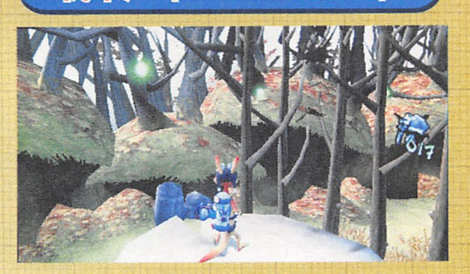
履带矿区2（Strip Mine 2）

来到之前进入履带矿区的传送器处，这次可以选择去其他地方了。来到履带矿区第二个区域，再次见到之前的那个矿男，这次需要毁掉30个蜂巢。围着场地转一圈会发现一种带有蓝色晶体的墙，使用发射蓝色晶体的新武器攻击这种墙，可以使其消失。这样一直来到第一个蜂巢处，将它干掉继续前进。

来到多个履带区域，使用喷射飞行飞过转轮，在右侧毁掉一个蜂巢。然后找到可以破坏的墙壁，边破坏墙壁边找到蜂巢。在有履带的房间两侧会有通道，在两个大区域可以一下找到数十个蜂巢，表面30个蜂巢似乎很多，其实找起来很容易。

找到30个蜂巢并毁掉后，返回矿男处和他对话，任务就完成了。进入传送器返回。

伐木厂（Lumber Mill）



从传送器出来后，再跳到里面，选择"Lumber Mill"来到伐木厂。和开始处的伐木男说话，他让达克斯特清楚这里的7个虫子。方法是踩地上的蓝色按钮放电电死空中飞行的母虫。这个任务也很简单，最难的一点是开始怎么过河来到前方平台。直接跳是不行的，要从伐木男人位置向右侧跳起，利用空中的绿色补给物选一圈来到左侧高台处，抓住上方绳子滑行到对岸。

来到对岸后沿路一直前行，找到一个蓝色按钮后，观察空中飞行的母虫，当它来到放电位置



前踩按扭通电干掉它。逐个干掉这里的3只母虫。然后来到河边跳到荷叶上，躲避转轮和怪鱼，利用荷叶来到尽头的平台。电死虫子后，利用绳索返回，滑行过程中在两条绳子处，要按方向键加跳跃键换到另一根绳子上。

滑行回来后，进入一侧的圆木中，躲避进出的电锯，一直来到蓝色按钮处。电死虫子后，从一个大个圆木进入，再找到一个蓝色按钮。然后进入另一个圆木，来到河边。跳上河里漂过的一排树干，趴在上面顺流而下。前方出现障碍物时，按方向键加跳跃跳到其他位置的树干上，躲避开障碍物。在尽头使用二段跳后接喷气飞到平台上，踩机关电死最后一只虫子。

完成后进入圆木里面往回走，一个木门可以打开了，进入后滑行来到传送器位置。

履带矿区2（Strip Mine 2）

来到大街上你会发现目标还是这里，那么就再次进入。进入刚才的传送器了，选择"Strip Mine 2"。

再次来到履带矿区第二个区域，进入左侧房间。使用蓝枪炸开墙壁，乘电梯上去。一直来到Boss处。

BOSS战：母蜂

第一阶段：

它是一个球体生物，直接攻击它，从球体中会放出的一些虫子，干掉即可。攻击几次后母蜂出现，它的攻击为落下压击，然后喷射光柱攻击。打法其实很简单，切换到蓝光球枪，和它保持一段距离，不要太远。当它落下后蓄力时攻击它一下，然后它就会把尾巴翘起来，攻击几次后会没有能量发射子弹，赶快取得绿色补给物，然后再来到它身边。重复上面的步骤几次后，进入第二阶段。

第二阶段：

母蜂飞行一段时间后会落下放出各种虫子，然后会喷出光柱攻击。打法是当它刚落下来翘起尾巴要放出虫子时，用蓝光球枪打它一下，然后它会飞到场地中间，过去打它尾巴。没有子弹后赶快来到绿色补给物位置，再回到它身边，千万不要让它放出太多虫子。重复这个步骤即可将其干掉。

干掉它后一扇门打开，进入这个门一直来到大街上。

翡翠岛（Emerald Isle）

再次回到港口，见到精灵后，他要达克斯特再次和他去翡翠岛干掉一只飞鱼。这次换成他来驾驶，达克斯特控制武器射击。这里非常简单，控制机枪对飞鱼射击就行了，而不用管驾驶的方向。射击时要注意飞鱼发射的子弹，要用机枪打掉。还有注意屏幕左下角的枪管热度，一直连射会使机枪过热，暂时不能发射子弹，所以要小心。干掉飞鱼后原路返回。

Tanker 2(2号船坞)

刚到这里就是一个大场地。借助平台来到中间一个平台，跳跃时要注意，这些木板踩上去几秒钟就消失，马上向出现的平台跳去。来到中间后向另一侧前进，来到尽头铁板地面后，爬行进入墙下的通道。

使用喷火器喷射闪着红光的转盘，然后快速通过。来到下个平台后，使用喷火器喷射转盘后，跳到蹦床上，弹到另一个地方。

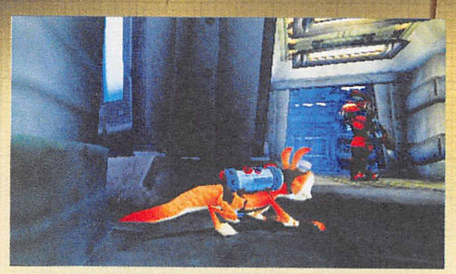
站在移动平台上，跳过多个障碍物，使用喷火器攻击机器蜂。来到平台上干掉很多虫子后，用喷火器喷转盘开门。刚进来得到精灵的消息，达克斯特要在限定时间内逃离这里，方法是利用绳索滑行逃出。

在绳索上滑行时要跳到其他绳索，切换着前进，还有注意晃动躲避建筑物。下来后利用蹦床来到另一个地方。跳到上方，借助毒水中的平台来到中间铁板地面，然后利用空中绿色补给物来到左上角高台。使用喷火器转动转盘，身后的门打开了。跳下去进入这个门，来到房间尽头进入墙角洞口，这个任务就完成了。

男爵的宫殿（Baron’s Palace）

地下居然有这么一所豪华的宫殿建筑，并且它的戒备森严，有各种监视器和防御系统。开始的地方要躲避花丛中机枪的攻击，再跳过激光柱前行。一直来到转动的三道激光柱走廊，激光柱转动后会停住。跳过去的方法是使用不同的喷射器喷射飞行过去，杀虫的喷雾器飞行最低，火焰喷射器飞行高度较高，蓝光球喷射器喷射高度最高。

用蓝光球喷射器喷射通过激光柱，然后向右走。来到多个激光柱的图书馆，站在桌子上使用



喷雾器进入左侧房间。站在桌子上使用蓝光球喷射器来到左侧房间。爬行通过激光柱，站在桌子上使用喷雾器飞到地面针刺的旁边墙内，然后换成蓝光球喷射器喷射飞过激光柱。爬行通过激光柱后，前方地上有很多转动激光，不过缝隙很大，很容易跳过去。来到对面走廊，这里很多移动激光柱，看准时机直接走过。钻过激光柱后，来到下个区域，跳到高处向下喷射飞过去通过激光柱，后面还有一个地方要站在墙内的高处跳起通过。

一直来到有火柱的小广场，继续前行。后面也是这种地形，只是难度降低了很多。一直来到外面有很多黄金的地方。

上到高处平台，利用空中移动的箱子来到对面。这里地上也有很多黄金宝石，还有很多箱子。跳到最低的一个箱子上，依次跳跃到最高处。上面有移动的吊车，看准时机喷射飞到不同的地方，会使一个箱子掉下去砸开地面，然后从砸开的洞下去。

这里的路程非常直线，一直走就行了。发生剧情后，来到有很多箱子的房间，跳到最上面爬行进入通道。

监狱（Prison）

躲避开始处的机器守卫，进入下个房间乘坐小飞行器。这时守卫发现了达克斯特，也驾驶飞行器追赶达克斯特。这里难度很高，需要利用地上每一个加速器，并且不能撞到激光柱，不然守卫就会赶上。多练几次吧！来到尽头达克斯特成



功通过，守卫则撞到了激光屏上。

从飞行器上下来，躲避通过机器守卫。来到下个房间，正对面会看到发光的钥匙，得到后从左上方房间进入，爬行获得床下红宝石，这里有一条通道，爬进去一直来到四周有铁网的房间。干掉多个机器虫子后，从正面墙上爬上去。

下面的场景视角不能改变，并且不能够进入主视角模式，就是说变成了2D玩法的游戏。具体流程是：跟着第一个守卫，当他进入房间后，赶紧走过去上电梯来到上方。第二层没有守卫，向右走干掉机器虫后，上电梯来到上方。这层也没有守卫，向左走干掉多个机器虫后，在尽头钻进通道。



在通道尽头看到守卫的脚，等他向右走开后赶紧出来，跟着他来到左侧有铁网的建筑旁，爬上去跳到对面。下个房间有三个守卫在巡逻，通过方式很容易。在右侧跟着一个守卫来到对面尽头获得钥匙，然后进入右侧房间。爬行进入床下的通道，乘坐电梯向下，又变成了2D玩法的游戏。

行走路线是从左到右，开始是三个移动的平台，然后有一些机器虫，尽头有一个守卫。躲避守卫的方法还是跟着他，等他进房间后通过。在尽头爬行通过下方通道，出来时发生剧情。后面的路线又是非常直线，一直来到两个守卫的地方。跳起来喷射向前飞去，利用空中多个绿色补给来到高墙，直接落下扒住高墙就不会被上面的守卫发现了。然后趁守卫转身之际，来到上面跳到左侧平台。在下一个平台干掉机器虫，再跳到左侧高处，来到大房间。

正前方是一段横梁，跳过去在中间位置跳起喷火，使其横梁转动。转到第一个位置后，赶紧来到对面平台。来到一个很多这种转动横梁的大房间，转动横梁一直来到最上方右侧走廊。最后来到一台机器前，开始玩小游戏。

这个小游戏的玩法是更加简单。两侧出现各种按键图形，不用管按键顺序，直接按就可以。在它们达到中间柱子前按键使相应的图形消失，注意不能按屏幕上没有的图形。完成后就进入最终Boss战了。

最终Boss（Final Boss）

第一形态：和Boss战斗的场地下方是电网，上方有很多小平台。有几个平台会出现绿色补给物，记住它们的位置。首先Boss围绕场地四周爬行，攻击方式是使用火球和闪电。火球发出的速度很慢，很容易躲避。闪电速度较快，发出后在达克斯特所在地板停留一段时间。躲避方式是在Boss攻击时,喷射飞起就很容易避开了。一段时间后Boss会到平台喷气的地方补充能量，这时靠近Boss使用绿色光球枪攻击它就会给它造成伤害。几个回合后Boss发怒进入第二形态。

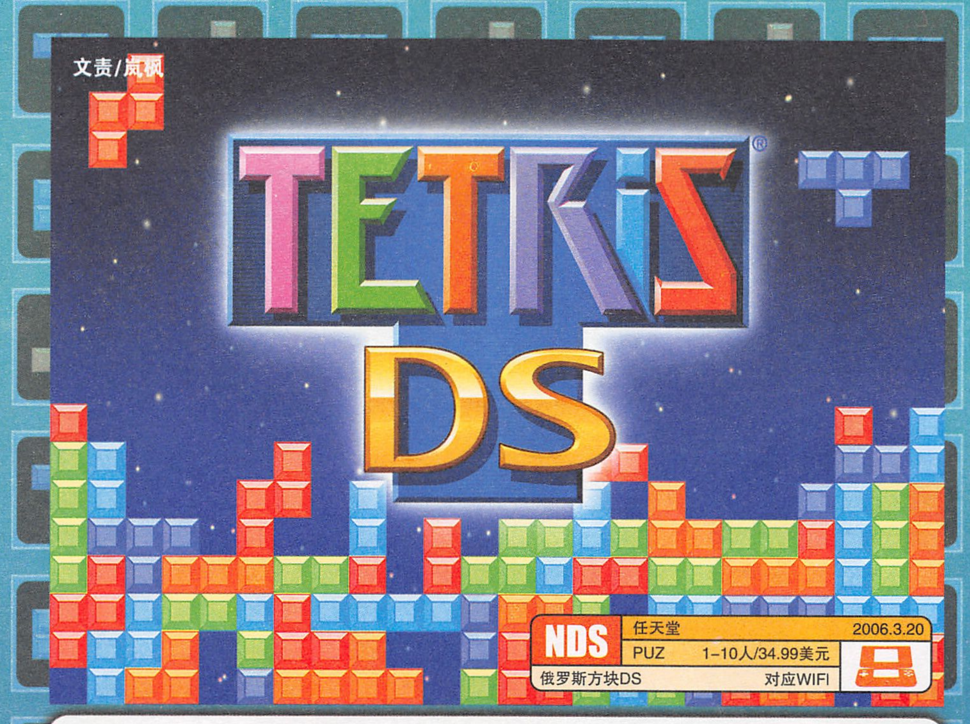
第二形态：地面大部分塌陷，只能在中间有限平台移动。Boss攻击后快速向右飞起，利用空中多个绿色补给物飞到右侧下方小平台。在平台上跳起向下喷火转动轴承使液体降低后，飞回开始位置。然后使用同样的方式从左侧飞过去，向下喷火转动轴承，就进入了第三形态。

第三形态：Boss会停在前方三根晶体柱某一根上发出闪电，这时飞起来到Boss下方，发射绿色光球攻击它，这时柱子会向前倒下，Boss飞到后方休息，利用倒下的柱子飞到Boss处攻击它。反复几次就可以将其打败了。

文、责/剑纹



文责/岚枫



如果问至今为止哪款掌机游戏玩得人最多，可能有人会回答说是《口袋妖怪》，或者会有人说是《动物之森》，其实这都很难有说服力。小枫说出一个答案绝对能让你心服口服——那就是《俄罗斯方块》！且不论当年GB/GBA版的《俄罗斯方块》销量有多大，就国内厂商生产的曾经风靡整个大陆的同人版游戏内嵌式的《俄罗斯方块》掌机，它的普及量就是个天文数目。那时候基本上每家都有个内容类似外形稍有差异的这样的掌机，不得不叹服这款游戏的巨大魅力。而当年SEGA的GG与老任的GB之间第一场掌机大战中，《俄罗斯方块》的版权争夺战也成为了那场战役中决定胜负的非常重要的一个因素，可见这款游戏在掌机界的地位有多重。如今在任天堂最新一代主机上又见到该作的踪影，让我们一起来回味一下这款魅力永不褪色的经典名作吧！

相比GBA版的前作，《俄罗斯方块DS》充分的利用了DS主机的硬件特性，大幅度强化了联机对战的功能，不仅可以利用完全免费的WIFI方便地与世界各地的玩家进行通信对战，而且最多十人局域联机对战大大地增强了玩家之间共同游戏的乐趣。另外在本作中还加入了众多崭新的玩法以及对战方法，让人耳目一新，喜欢PUZ类游戏的玩家可千万不要错过哦。作为当年老任煞费苦心争取来的《俄罗斯方块》版权，在游戏制作上自然马虎不得，在本作中更是加入了众多任天堂FC时代经典游戏的元素。玩家在游戏时还能看到那些熟悉的画面以及BGM，这不仅可以引起众多骨灰级玩家的共鸣，更是因此而引申出了几个崭新的方块游戏玩法。虽然它们并无法动摇俄罗斯方块传统模式的地位，但仍然可以带给玩家全新的游戏感觉，下面就由小枫来分别为大家介绍一下吧。

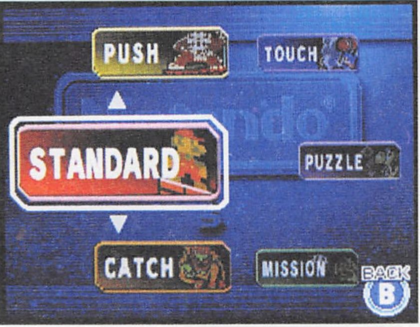
基本操作

十字键	控制砖块移动
A键	顺时针转动
B键	逆时针转动
L/R键	将暂时不用的砖块移走或者替换

操作小心得1：当下落速度比较快时，连续的转动可以保持砖块还能继续移动，争取时间来选择更合理的位置。但对高手来说是行不通的，因为大家拼的就是时间！

操作小心得2：L/R键替换砖块的功能非常重要，它的作用主要有以下三点：1、替掉现在并不合适的砖块。2、将重要砖块保存起来，例如“竖条形”砖块。3、让砖块重新下落，在速度比较快时有重要作用，但属于高手向的技巧。

首先让我们看一下单机模式（SINGLE PLAYER），在单机模式下还有六个子模式，分别对应六种不同的玩法：



传统模式（STANDARD）——耐力模式（MARATHON）、消行模式（LINE CLEAR）、与电脑对战（VS CPU）

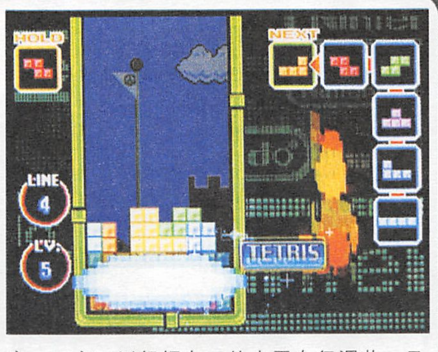


耐力模式（MARATHON）

耐力模式也就是《俄罗斯方块》的基本模式，随着消行数的增加，方块的下落速度会越来越快。在游戏开始前可以选择启始速度，如果是第一次游戏就只有1–5级的速度可供选择，而如果玩家可以在这个模式下达到更高的速度等级，再次游戏时就可以直接从目前可以达到的最高速下进行游戏了。在实际游戏中，每消10行速度可提升一级，20级为最高，如果可以消满200行的话就可以通关了。通关后会追加一个ENDLESS模式的启动开关，如果开启的话游戏就没有消行数的限制了，玩家可以向极限挑战一直的玩下去。一般的玩家肯定会觉得游戏到了后期会比较难，15级以上的速度就已经反应不过来了。其实这都是正常现象，但如果能够掌握方法，还是很容易的。

消行模式（LINE CLEAR）

在游戏开始前可以选择速度等级与障碍方块的高度，这两项都会直接影响到游戏的难



度，玩家可以根据自己的水平自行调节，只要能够在设置的条件下消掉足够的行数即可完成游戏。

与电脑对战（VS CPU）

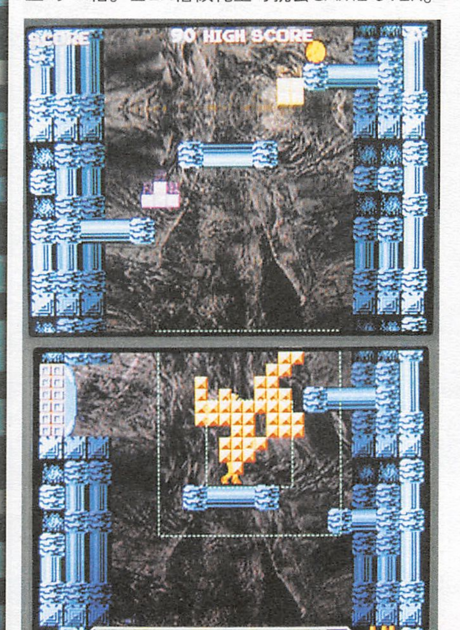
在这个模式下共有五个等级的难度可供选择，千万不要小看电脑的实力。5级电脑是相当强悍的，想要战胜它不仅需要超乎常人的反应以及速度，运气也是必不可少的重要因素。这个模式规则也十分简单，同电脑作战时，己方一次如果可以消掉两行以上的话，就可以使对方的下层增加障碍方块了，己方一次消的行数越多，对手一次加的行数也就越多。在本作中这种陷害对手的障碍方块被统称为“NEW BLOCKS”，在画面的右下方有标示，每出现一个灰色的方块就代表会被增加一行的“NEW BLOCKS”，而如果一次出现四个，那就是四行。从“NEW BLOCKS”出现到行数增加是需要一段时间的，如果在这期间能够消掉2行以上的行数的话就可以抵消掉部分或者是全部的“NEW BLOCKS”，所以说在这个模式要做的不仅仅是快速消行，还要尽可能的一次消多行才可以。先将对手逼到顶层的一方会获得胜利。

CATCH模式（CATCH）

以《银河战士》为背景制作的小游戏，可能是受到了该作中的异形生物的启发，这个小游戏是以“沾”和“粘”为主的，并且出现的敌人竟然都是“密特罗德”？！

在游戏中玩家需要操控一个砖块接住不断下落的各种砖块，不能让它们落到画面的底部，一旦没有接住使它们落到画面下方的话EN槽就会被减少。而中间如果被“密特罗德”碰到或者转动过程中碰到下落的砖块也同样会减少EN槽。A键与B键分别控制砖块顺时针、逆时针的转动，L键和R键则是加速方块的下落，但却不影响“密特罗德”的下落速度。在“粘”

砖块的过程中尽量不要留下空隙，因为只有完成4×4以上的正方形砖块，才能得到高分，此时有10秒钟的倒记时时间，或者按X键也可发动攻击，攻击的范围以正方形砖块的边长为宽度，分别向上下左右四个方向放射光线，光线可以消掉大部分砖块以及“密特罗德”敌人。当达到一定分数后就可以升级，每升一级都可以补充一定量的EN槽。当EN槽被耗空时就会GAME OVER。



任务模式（MISSION） < 耐力模式（MARATHON）／时间模式（TIME TRIAL）

耐力模式（MARATHON）

以任天堂名作《赛尔达传说》为背景制作的小游戏，但实际上这个模式与该作基本上扯不到任何的关系，只是利用了它的人物和经典BGM。所谓的任务模式就是要求玩家按照电脑所提出来的要求进行游戏，每个任务都有时间限制，玩家必须在画面右下方的时间槽流完之前将任务完成，否则就会出现 “NEW BLOCKS”。在上屏中会有解决任务的相关方法提示。任务的种类非常之多，开始都是一些比较简单，比如利用某种砖块消掉几行，或者快速消掉几行这样的任务。但随着难度等级的提高，砖块下落的速度以及限制时间的流逝速度也会跟着增加，并且任务完成的难度也会越来越大，到后面甚至会出现禁止砖块转动并完成消行这样的任务。玩家需要在尽可能的情况下完成更高等级的任务并取得高分数。



时间模式（TIME TRIAL）

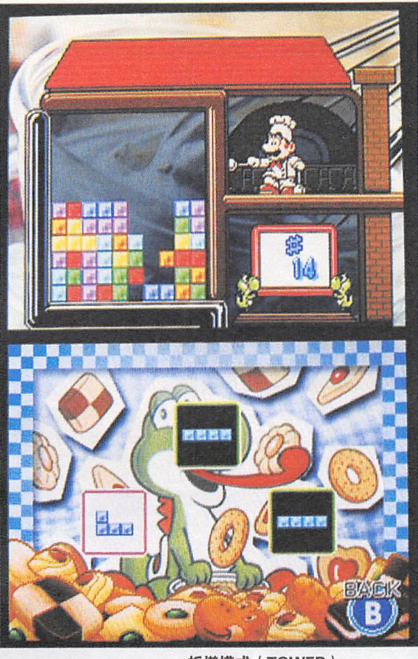
游戏的规则同耐力模式下类似，取消了每个任务的时间限制，只有规定数目的10个任务，玩家需要在最短的时间内完成任务。随着游戏难度的提高，任务的难度也会提高，尽量取得更好的成绩吧。



谜题模式（PUZZLE）

又是一个崭新的游戏类型，可以说这是本作最好玩的一个模式之一，实在是叹服老任的创造力，竟然可以用如此巧妙的方法将这些简单的方块串联在一起，转眼间就变成一款乐趣非常PUZ游戏。

虽然说是PUZ类型游戏，但实际上还是跟《俄罗斯方块》的普通模式有着密切的关系，说白了这个模式就是考验玩家对几个连续下落方块排列顺序以及转动方向的预知判断能力，无论在进行正常模式还是解决这个PUZ谜题，想要成为高手就一定要具备这样的能力。游戏一共为玩家设计了200个谜题，标号越靠后谜题的难度就会越高。游戏时上屏显示的是需要消掉的残留砖块，玩家需要利用下屏中有限的几个砖块通过不同的下落顺序以及转动方向将所有的残留砖块全部消掉。但并没有时间限制，这个小游戏虽然难度极大，但却也极其耐玩，强烈推荐！



触摸模式（TOUCH）< 拆塔模式（TOWER）/ 触摸谜题模式（TOUCH PUZZLE）

拆塔模式（TOWER）

在这个模式中终于用到了DS的触摸屏了，游戏的目的与规则都非常简单，就是不断地消行直到将这座由砖块组成的“塔”拆掉，“塔”的最顶层有几个气球被围在铁笼中，只要使其着地气球被放出来任务就会被完成。在低难度下砖块是可以转动的，需要顺序点击两次砖块才能实现顺时针、逆时针两个方向的转动。但实际上游戏在识别上并不太灵敏，小枫推荐的方法是沿着水平方向从左到右依次点击两次砖块，这样可以实现它的顺时针转动，反过来从右到左点击则是逆时针转动。其它的转动方法都不太好用，并且还经常出错，不推荐使用。选择高难度游戏时，会禁止转动，这就大大地增加了游戏的难度，稍有不慎可能就会进入死路，无法将游戏继续进行下去。



触摸谜题模式（TOUCH PUZZLE）

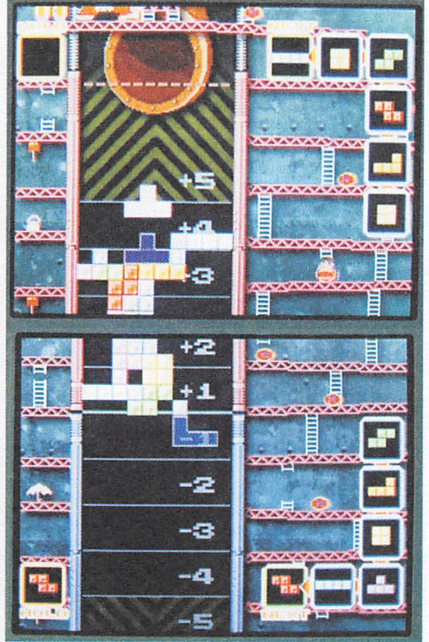
前面任务模式与谜题模式的结合，再加上利用触摸屏就变成了这个模式。在这个模式中共有50个关卡供玩家挑战，玩家必须依靠系统给出的任务提示来完成游戏，基本的玩法同拆塔模式，但游戏的整体难度依然很高，尤其到后面的关卡没有几十次以上的反复游戏是很难解开的。

推模式（PUSH）

这个模式是唯一一个不能进行单人游戏的模式，必须要与CPU进行对战才可以。游戏时玩家与电脑分别在上下两个屏幕中堆砌砖块，开始时会有两个小砖块卡在中间位置接住下落

的砖块，作为玩家一方要在上面不断地堆砌并形成消行，只要一次可以消掉两行以后就可以向下方推动一段距离，相反如果玩家动作慢了也会被电脑推动。屏幕上下两边的尽头都是火焰，一方被推到底就意味着对战失败。

虽然游戏时与普通的模式极为类似，但在实际的游戏时却有非常明显的区别，主要是在这个模式经常是没有“底儿”的，尤其是经常性的那种只留一条缺口在边上，等“竖条”的砖块下来一次落四行的方法在这里未必会行得通，很可能会因为下面并没有顶着砖块而落空，习惯了这种消行方式的玩家肯定会觉得非常别扭，需要慢慢去适应。



多人游戏模式（MULTIPLAYER）

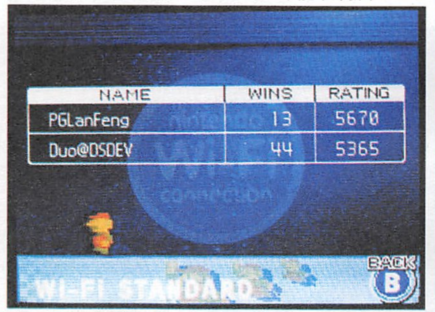
在多人模式中一共有三个子模式供玩家选择，其中包括传统模式、任务模式与推模式。玩家可以选择自己建组或者加入别人建好的对战团队。其中传统模式更是支持最多10人共同对战。对战前可以依靠自己的实际水平进行各种设定，在传统模式中可以选择是否使用物品以及下落砖块的速度；而任务模式中则可以选择完成任务的数量和下落速度；而在推模式中就只有速度可以选择了。另外在传统模式中玩家还可以进行组队战，用马里奥、林克这些形象来为自己的队伍定义头像，十分有趣。

在多人模式中显然还是传统模式更耐玩一些，尤其在可以使用道具的情况下更是乐趣倍增。在对战时会在某些砖块上出现闪亮的问号，如果可以将此砖块所在的行消掉就可以随机获取一个道具，这些道具中有些是对自己有利的，当然也有用来陷害别人的。总之就是要用各种手段把对方害死并且保证自己生存！哈哈！比较邪恶吧，这才是多人游戏最大的乐趣！

绿色乌龟壳	给对方增加“NEW BLOCKS”
红色乌龟壳	为自己消行
蘑菇	对方砖块下落速度加快
闪电	对方砖块无法转动
白幽灵	屏蔽掉对方的欲落下砖块
香蕉	将对方已经堆好的砖块水平方向左右对调
星星	己方下落的砖块全部变成“竖条形”

WIFI联机（Wi-Fi）

这个模式最大的魅力就是可以轻松的跟全世界的玩家共同享受《俄罗斯方块》的乐趣。除了跟固定的好友进行通信对战以外，游戏还支持传统模式的2人与4人对战以及推模式。其中2人对战时是无法使用道具的，与传统模式中的与CUP对战类似，只有在4人对战时才可以使用道具。虽然人数少了一些，但因为都是同从未谋面的人对战，乐趣与刺激也都是与CUP对战或是自己一个玩时所无法比拟的。在计算胜利场次时，2人战与4人战是分开来计算的，无论哪种模式的对抗，胜利的话就会涨积分，但输了则会降，总积分最后是加在一起的。如果你的积分比较高，却遇到一个积分比较低的对手，那么就一定要小心，一旦输掉的话就会被扣掉相当多的积分。相反如果你的积分比对手低很多，胜利的话也能有非常丰厚的回报。小枫的主机ID是“PGLanFeng”，大家如果在WIFI上碰到我时可要手下留情哦！希望大家都能玩得开心！



↑小枫的胜利场次虽然并不如对手，但积分却高出许多，嘿嘿！说明我比他厉害！


METROID
PRIME
HUNTERS
NDS
任天堂
2006.03.20
FPS
1-4人/34.99美元
银河战士 猎人
512Mb

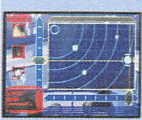
游戏系统篇

主菜单说明

Adventure Mode单人模式、Multiplayer Mode多人模式、Options设置、Records（通关记录）通关后出现。



星系菜单说明



选择每个星球后，屏幕左侧会显示在这个星球上探索的猎人。如果猎人头像处出现宝石状图案和数量，说明玩家已经得到的Octolith被这个猎人偷走，需要找到它把宝石夺回来。



飞船登陆篇

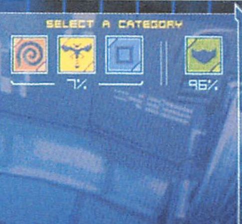
Weapon Select：



拖动下方图标到中间区域，其实在游戏中选择更方便。

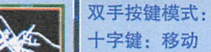
离开一个星球后再次返回这个星球，会出现飞船登陆菜单。





查看扫描到的各项信息和完成度。从左到右分别是：Lore（资料）、Bioform（生物）、Object（物体）、Equipment（装备）

Option：



选择操作方式、视角灵敏度、视角上下反转。以下是右手习惯的两种操作方式，左撇子玩家可以在Option中选择左手方式。

灵敏度：在Option中调节准星移动速度，分为1-15个等级。灵敏度的等级越高，准星移动速度越快，但缺点是不容易瞄准。

游戏操作方式：
触摸屏模式：
十字键：移动
L键：射击/扫描
A、B、X、Y：跳跃
触摸屏：瞄准、改变形态、改变武器、使用扫描面罩
双点触摸屏：跳跃
开始键：显示地图

双手按键模式：
十字键：移动
A、B、X、Y：瞄准
L键：射击/瞄准
R键：跳跃
触摸屏：瞄准、改变形态、改变武器、使用扫描面罩
开始键：显示地图



游戏流程和100%扫描

作为银河系中著名的赏金猎人，萨姆斯经常为星际联盟工作。这次萨姆斯接到了星际联盟发来的79019号任务文件，上面说Tetra Galaxy星系是一个天然的、地图上没有标明的区域，来自这里的神经信号发出了一个信息。星际联盟的工作人员拦截了这个信号并把它翻译出来，信号的含义是“终极能量的秘密在Alimbic Cluster。”。

但是，星际联盟通信时发现其他生物拦截了这个信号。显然“终极能量”的吸引力是不可抗拒的，为了探索终极能量，当然也为了不让它落入坏人之手，萨姆斯驾驶飞船前往Alimbic Cluster星系。所以和以往不同的是探索过程中，萨姆斯除了要干掉各星球上的生物，还要和前来这里的猎人进行战斗。

CELESTIAL ARCHIVES

Celestial Gateway

扫描物：Hunter Gunship (物体)、Celestial Archives (物体)、Alimbic Prophecy 01 (资料)

萨姆斯驾驶飞船来到Alimbic Cluster星系，对这个未知星系进行扫描后，发现了一个名叫“Celestial Archives”的古怪星球。飞船着陆到这个星球后，萨姆斯的探险正式开始了。



向前走下飞船后，来到一个门前。根据画面提示，按住触摸屏中下部的“扫描面罩”图标可以进入扫描模式，在这个视角中不能开枪射击。当视角移动到关键位置后会出现锁定方框，然后按住L键就可以对场地中的物体进行扫描了。扫描大门得知，这种门的能量很低，用任意的枪对其射击都可以打开，它只能挡住星球上游荡的低等生物。扫描的作用就是这样，通过对门扫描可以知道开门的方法。

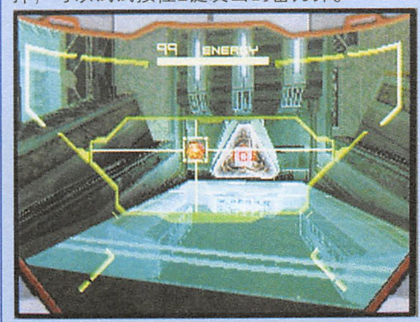
对这扇门上的发蓝光物体扫描后得知，这是“Alimbic Prophecy 01”，上面写着相关信息。

进门前不要忘了扫描萨姆斯的飞船，扫描显示的结果是“萨姆斯的飞船可以存档和恢复能量”。扫描飞船旁的光学显示牌可以显示星球信息，后面场景中还有很多能扫描的东西，通过它们可以了解到各种信息。

Helm Room

扫描物：Synergy Processor（物体）、Starboard Helm（物体）、Synergy Drive (物体)、Port Helm (物体)、Psycho Bit V1.0（生物）

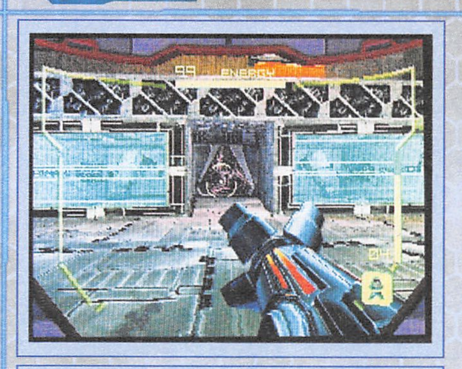
进门后通过通道来到一个大的房间,这里名为“Helm Room”。来到有红色图案的门前，根据提示扫描门旁的机关开门。进入后来到下一个房间，这里根据提示需要干掉所有出现的生物，才能开门继续前进。这种敌人很容易干掉，可以试试按住L键发出的蓄力弹。



Meditation Room

扫描物：Navigational Chart（物体）、Petrasyl（生物）、Synergy Strut（物体）、Tetra Trade Map (物体)、Alimbic Panel (物体)。

干掉它们后门自动打开，进入后在走廊会发看到很多蓝色箱子，根据屏幕文字提示按住L键可以发出蓄力弹直接打碎箱子。里面有红色加血物，别忘了扫描。继续向前走，在前面的箱子里可以打出蓝色圆球加血物，对它扫描。这里根据提示双点屏幕跳过箱子。这个房间叫做Meditation Room，干掉空中的浮游敌人得到炸弹，用炸弹打开门。这种红色小加血只能恢复30点HP，蓝色中加血可以恢复60点HP。



Data Shrine 01

扫描物：Alimbic Artifacts（物体）、Cartograph Artifact（物体）、Artifact Shield（物体）、Shield Key（物体）、Science Hub（物体）、Lesser Ithrak（生物）

获得物体：Alimbic Artifact、Energy Tank

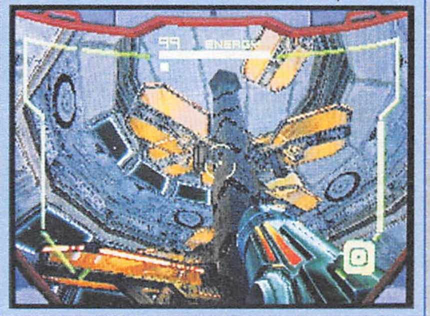
来到Data Shrine 01区域，进入后向左走。进门后来到一个中间有宝石状光学屏障的房间，扫描蓝色宝石上部，出现多个敌人，干掉它们后出现一个红色物——Alimbic Artifact，取得它后光屏消失，得到里面的Alimbic Artifact。

出来后向左走，干掉敌人后根据提示变球通过狭小的通道。变球后快速划触摸屏可以使用球体加速能力，也可以按“加速键”（右手触摸模式为R键）使用加速。变球进入下方通道得到Energy Tank，这个道具可以增加100点的HP上限。得到Energy Tank后从通道出来，跳到上面前进，扫描并干掉Lesser Ithrak后进入打开的门。

Fan Room Alpha

扫描物：Cooling Fans（物体）

这个房间叫做“Fan Room Alpha”，



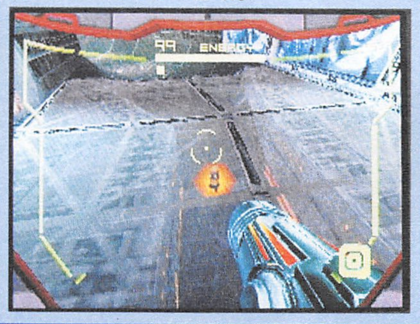
有很多向上的平台。沿着平台向上跳，来到门前转身扫描柱子。进门后穿过通道来到Data Shrine 02区域。

Data Shrine 02

扫描物：Kanden（生物）、Alimbic Joist（物体）

获得物体：Missile Expansion

出门后向右走，没走多远会看到下方一个增加炸弹上限的道具。继续向前走，见到猎人——Kanden。他见到萨姆斯后变形从狭窄通道逃跑了，萨姆斯自然也要变成球通过下方通道，出来后用球形态继续前进，进入前方通道（有个蓝色加血物处）在尽头得到炸弹扩展道具。然后向回走，变成正常体进入左侧门，穿过通道来到“Fan Room Beta”区域。



Fan Room Beta

扫描物：Tetra Galaxy（物体）

这个房间和之前的“Fan Room Alpha”很像，也是上升的平台。向上跳的过程会碰到很多敌人，干掉它们后，来到上方进门。通过通道来到外面，向左走，进入小门，来到Data Shrine 03中间区域。

Data Shrine 03

扫描物：Kanden（生物）、Stinglarva (Kanden的变形)、Political Hub (物体)、Anthropological Hub (物体)、Attameter Artifact (物体)、Alimbic Turret v1.0 (生物)

获得物体：Alimbic Artifact

Kanden正在这里等着萨姆斯，准备进行第一场猎人战斗吧。干掉它后得到它身上的Shield key，进入打开的通道，得到道具打开了门。出来后遇到新的敌人，扫描它后将其干掉，进入左侧打开的门，来到Synergy Core区域。

猎人战：Kanden

它开始会用变身形态攻击玩家，攻击方式是放出小范围的攻击炸弹。炸弹可以用武器打掉，然后用点射或蓄力攻击它即可。打掉它一半HP后它会发出“混乱光球”攻击萨姆斯，注意躲避趁机攻击它即可获胜。



Synergy Core

扫描物：Binary Subscripture (物体)、Lift Controls (物体)、Stronghold Portal (物体)

获得物体：Alimbic Artifact

这里有很多向上的平台，注意地上有一个黄色的开关和蓝色的物体。扫描黄色开关后，蓝色物体能量开启。它是一个传送器，通过它可以直接返回飞船。沿平台向上跳，来到一个黄色光学墙壁处，不要用武器攻击它，因为只有合适的枪才能打开它，现在的武器攻击它会被上面的防御机器反击。



跳到最上面的门，进来后门自动关上了。需要扫描墙壁上的四个有红色光圈的机关，然后再分别对它们射击，就会出现一个Shield Key。然后屏障打开得到Alimbic Artifact后，进门看到一个大型传送装置。这个大型传送器连接Boss处，每找到3个对应的Alimbic Artifact就可以开启一个这种传送器，通过它就可以来到Boss所在位置——Stronghold Void。



Stronghold Void

扫描物：Stronghold Door (物体)、Stronghold Void (资料)、Cretaphid v1 (生物)、Biodefense Chamber A (资料)、Octolith (物体)

获得物体：Octolith

进入后来到一个荒废的建筑中，扫描前方门口。继续直行，扫描特殊的大门，来到Boss处。

BOSS战：Cretaphid V1

Cretaphid V1是一个柱形的Boss，柱子上有很多凸起物。凸起物会发射红色火柱攻击萨姆斯，并且柱子会旋转。火柱是上下移动的，所以很容易躲避。直接攻击柱体是没用的，必须先攻击除了发射火柱之外的凸起物，把变成蓝色的凸起物全部干掉后，柱子最上方会出现发亮的核心，攻击它就可以



消耗Boss的HP了。

控制萨姆斯围着柱子转动，躲避火柱攻击，趁机攻击每个蓝色凸起物。全部打掉蓝色凸起物后攻击其核心。这里要注意，发射火柱的位置并不固定。开始在最上方，第二次在中间，第三次在最下方。

干掉Boss后，得到一颗Octolith宝石。往回走刚出门，屏幕显示倒计时，原来干掉这个Boss导致这里的安全设施开启，必须马上撤离，马上返回飞船。

撤离Celestial Archives

时间是8分钟

扫描物：Guardian（生物）

向飞船位置撤退，不要指望用前面开启的那个传送器，它已经停止了。路上会遇到些敌人，但都很好对付，沿原路返回，将要登机的时候在Helm Room区域会遇到新敌人——Guardian，用蓄力攻击很轻松干掉它们。对了，不要忘记对它们进行扫描，流程不再细讲。

登上飞船后，按按钮Launch Ship驾驶飞船升空。在太空中萨姆斯继续对星系扫描，发现了一个名为Alinos的星球。

ALINOS

Alinos Gateway

扫描物：Alinos (物体)、Magma Station (物体)、Alimbic Prophecy 01 (资料)、Alimbic Datashade 02 (资料)、Alimbic Datashade 02 (资料)

获得物体：Missile Expansion

萨姆斯驾驶飞船来到Alinos，从飞船上下来会发现这里是一片岩浆地带，扫描这个区域里的东西。在正前入口的右侧有一个导弹上限道具，变球后进入墙缝，再用球放出炸弹，利用爆炸弹到上面得到导弹上限。



Echo Hall

扫描物：History 01 (资料)、Exposed Rebar (物体)、Zoomer (生物)、War Wasp (生物)

获得物品：Energy Tank、Alimbic Artifact

进门后沿通道前进，扫描右侧墙壁和地上的生物。变球进入前方狭小通道，进入Echo Hall区域。Echo Hall区域类似迷宫。

来到右侧图示红点位置，干掉几个小生物后得到道具Shield Key。在左上角绿点位置得到能量装甲提升道具。来到右上方放炸弹弹起球体进入上方通道。沿通道来到一个大房间，扫描各种物体，得到中间的Alimbic Artifact。





High Ground

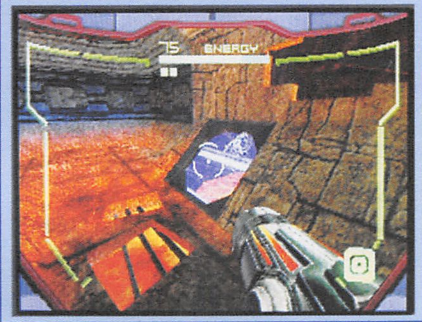
扫描物：Flow Regulator (物体)、Interment Chamber (资料)、Magma Vent (物体)、Science Sarcoghagus (资料)、Battle Sarcoghagus (资料)、Alimbic Scripture (物体)、Blastcap (生物)、Spire (生物)

获得物品：Alimbic Artifact、Missile Expansion



扫描左侧墙上得到信息，继续前进会发

现很多前面见过的黄色光壁，由于这些墙壁的存在，所以这里前进的道路非常直线。干掉通道中的低等生物，门就会打开，前行过程中注意墙上的扫描点。通过两扇门后在走廊上会看到一个洞，这个洞的上方有个光学门，现在还不能打开，所以记住这个位置以后再来吧。来到中间四周有门的大区域，跳到上面。刚到上面便遭到了猎人Spire的偷袭。



猎人战：Spire

一开始他站建筑上方发射火弹，注意躲避趁机攻击它。攻击几次后，它会跑开。进入屏幕指示的门追赶他，半路会看到一种黄色的蘑菇状生物，别忘了扫描它。由于场景很大，所以猎人战经常出现这样追逐战的情况，和一个猎人战斗往往要经过很多场景，最后才能将它干掉。



Elder Passage (lower)

扫描物：Voldrum (生物)、Dialanche (生物)

获得物品：Alimbic Artifact

来到里面，墙上出现的光学门把萨姆斯困在里面。并且墙上出现两个怪物生成器，从怪物生成器中落下一种圆球形怪物，扫描它。然后干掉两个怪物生成器，猎人Spire又在上方出现。控制萨姆斯在下方注意躲避，趁机攻击它。打掉它一定HP后，它跳下来从光墙处逃跑，光墙这时就消失了。先别急着追赶它，先扫描这里墙上的机关，机关下方出现Shield Key。得到Shield Key后，后方的光屏消失，取得Alimbic Artifact。

High Ground

获得物品：Alimbic Artifact

出门后碰到猎人Spire，和它展开最后的战斗。干掉他后，得到它身上的Shield Key，然后得到Alimbic Artifact。三个Alimbic Artifact收集全了，接下来的目标是上方的小门。向上方的过程中，可以得到导弹提升道具。然后沿着空中悬浮的平台来到高处，刚一进门，门锁就被锁住了。扫描墙上的机关，开启地上传送器。马上就要BOSS战了，可以利用这个传送器返回飞船存档。或者直接左转进入大型传送器，进入Boss战。

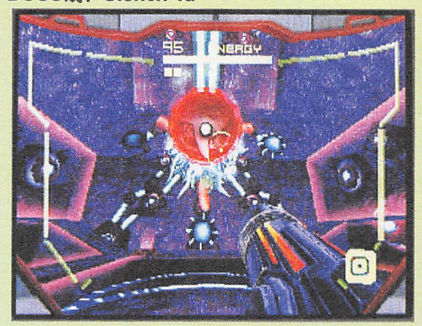


Stronghold Void

扫描物：Slench 1A (生物)、Slench 1B (生物)、Energy Blaster (生物)、Biodefense Chamber B (资料)

获得物品：Octolith

BOSS战：Slench 1a



Slench 1a是一个球形的Boss，开始它会在墙上伸出三个触手，分别发射子弹攻击萨姆斯。这个阶段分别攻击它的触手，把三个触手打掉后，中间的正体就会飞出来，张开核心部分发射子弹攻击萨姆斯。这时快速攻击球体露出的核心部位即可消耗它的HP。

消耗一定HP后，它就会返回墙上的位置，然后重复开始的步骤。继续攻击三个触手，它会第二次飞下来攻击萨姆斯，不过这次球体的移动速度快了一些。攻击它的核心，重复几次后即可将其干掉。这中间如果萨姆斯消耗的HP过多，可以不打触手，躲避触手发出的子弹，攻击球体发出的绿球获得小HP道具。

干掉Boss后，得到一颗Octolith宝石。往回走刚出门，屏幕显示倒计时，马上撤离这里，返回飞船。

撤离Alinos

时间是4分钟30秒

扫描物：Weavel (生物)、Half Turret (生物)

逃出的路线就是原路返回啦！中间的传送器还是用不了，不用管开始碰到的小兵。来到Echo Hall中间大房间时，猎人Weavel出现，和它战斗。

猎人战：Weavel

Weavel的变形能力是分成两部分，腿部变成固定炮台不停地射击，上身变成移动攻击机器。攻击哪个部分都会消耗它的HP。追赶并干掉他后，进入飞船存档，升空离开这个星球。这次对星系的扫描同时探测到两个星球，它们是Vesper Defense Dutpost和Arcterra。



VESPER DEFENSE OUTPOST

VDO Gateway

扫描物：VDO (物体)、Alimbic Prophecy 03 (资料)

扫描完东西进门，进门后的区域中有些敌人。最好把它们干掉，因为这里可以扫描的东西很多，不将它们干掉的话会影响扫描。

Bioweaponry Lab

扫描物：Fuel Rod（物体）、Mixing Tanks（物体）、Clone Engine（物体）、Spore Farm（物体）、Lab Equipment（物体）

这里空中有很多浮游生物，很容易干掉，扫描这里后穿过通道来到Weapons Complex区域。

Weapons Complex

扫描物：Frozen Fuel Line (物体)、Alimbic Turret v1.4 (生物)、History 03 (资料)、History 04 (资料)、Octolith Safeguard (资料)

获得物品：Alimbic Artifact

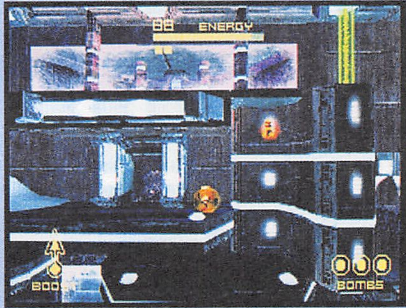
来到Weapons Complex后，沿左侧走，扫描天花板上新敌人。进入中间房间干掉敌人后，地上的光屏障消失。不要直接到下面，可以在上面干掉两个守护者后再下去，得到出现的Shield Key。得到它后乘坐中间的移动平台到上方取得Alimbic Artifact。

Cortex CPU

扫描物：Cortex Chamber (object)

获得物品：Missile Expansion，Battle Hammer

来到这个区域后，视角变为立体横版方式。从入口处放炸弹，球跳几次到最上方，来到中间位置，这里有个门先不要进入，先取得旁边高处的炸弹提升道具。方法是来到炸弹提升道具下方，放炸弹二段球跳取得。二段球体的方法是：放一个炸弹，当这颗炸弹即将爆炸的时候，再放一个炸弹。这时第一个炸弹爆炸把球体炸起，然后在空中放第三个炸弹，落下后第二个炸弹会爆炸把球体炸起，接着空中的第三个炸弹也爆炸了，再次炸起，这样就形成二段球跳。



得到炸弹后通过下方移动平台来到右侧，利用弹跳器来到上方。经过一个U形的透明通道来到另一侧的房间，这里有一个试验仪器。进门后门就关闭了，扫描四个Spectral Lock后，取得第一个新武器——Battle Hammer。使用这把枪打开身旁的绿门，滚过通道来到前面那个升降平台处。

Compression Chamber

扫描物：History 05 (lore)、History 06 (lore)、History 07 (lore)、Alimbic War 10 (lore)

放炸弹球跳来到中间位置，进入那个取得炸弹上限旁的入口。来到里面后使用battle Hammer打开两扇绿门，干掉里面的所有敌人后，跳起扫描上方一个开关——Force Field Switch，下方中间的光罩打开，看到里面有一个道具。扫描地上一个机关，下方小通道打开。把这里的东西全部扫描后，返回Cortex Cpu区域。

Compression Chamber

扫描物：Psycho Bit v4.0 (生物)，Oubliette 08 (资料)、History 08 (lore)

获得物品：UA Expansion、Alimbic Artifact

再从升降平台下去，进入左侧通道。这里出现新生物，扫描然后干掉它们后，取得建筑中的UA扩展。变球从下方小通道来到旁边房间，这里有一只Lesser Ithrak，干掉它后Shield Key出现。得到它后从一面墙壁的后面狭窄通道进入，利用弹跳器来到Compression Chamber的上部得到Alimbic Artifact。

这时出现一个守卫者和防御机器，干掉它们后地面光学屏障消失。返回Cortex CPU，一直向右滚动来到Weapons Complex区域。

Weapons Complex

扫描物：Crash Pillar (生物)、Alimbic Prophecy 07 (资料)、Sylux（生物）、Lockjaw (生物)、Delano 7 (物体)、Gestation Tanks (物体)

获得物品：Alimbic Artifact

返回中间大区域，用BattleHammer打开绿色的门。前方一个红色的门，门前一个新敌人——Crash Pillar。直接攻击它是无效的，必须等它跳起后攻击它下方的红点。干掉它后出现上下移动平台，登上它来到上方，打开传送器机关。沿着走廊前进，会遇到使用电枪的猎人——Sylux。

猎人战：Sylux

根据玩家的进行速度，玩到这里遇到它的情况会略有不同。笔者到这里后发现Sylux身上带着一颗偷走的Octolith，打它一段时间后可以抢到Octolith。之后跟随它来到场地中间，继续战斗。消耗它一定HP后，天上会开来一架大型飞船，帮助Sylux攻击萨姆斯。在这里一定要扫描它的飞船——Delano7，因为如果错过这次，以后就再也没有机会了。注意快速周旋攻击Sylux，干掉它后一个房间出现Alimbic Artifact。取得它后3个就都收集到了，可以去Boss处了。

变球进入通道来到Cortex Cpu区域，然后来到中部，进入通道来到Compression Chamber上部，进入Stronghold Portal传送器。



Stronghold Void

扫描物：Cretaphid v2

获得物品：Octolith

BOSS战：Cretaphid v2

Cretaphid v2从名称来看就知道它是Cretaphid v1的升级形态。形状还是一个柱子，只不过这次从凸起处发出的不是火柱，而是跟踪光球。打法和Cretaphid v1相同，攻击每个蓝色凸起后，攻击最上方核心就可以消耗它的HP，重复几次将它干掉。

干掉它后取得一颗Octolith，然后返回飞船。

撤离Alinos

时间是4分钟30秒

这次路上没有什么敌人，也没有可以扫描的东西。快速返回即可，如果路线不熟可以把上面流程路线反过来参考。

返回飞船后，下一个目标有两个选择。一是去第四个星球——Arcterra探索，二是返回Celestial Archives星球使用新武器继续探索未知区域。这里很有自由度，可以自己选择。这里就按顺序先去Arcterra探索，如果您选择先去Celestial Archives星球，可以跳过接下来的Arcterra星球攻略部分，看Celestial Archives星球第二次探索攻略。

ARCTERRA

Arcterra Gateway

扫描物：Arcterra（物体）、Alimbic Prophecy 04（资料）、Geemer（生物）、Alimbic Crest（物体）、Shriekbat（生物）

从飞船上下来，沿着转圈的道路向下走，这个过程中会碰到一些敌人和墙上的图案，对它们进行扫描。穿过通道来到Sic Transit区域。

Sic Transit

扫描物：Alimbic Emblem（物体）、Noxus（生物）、Vhoscythe（生物Noxus变身）、Damaged Bridge（物体）

获得物品：Alimbic Artifact、Energy Tank

下来后开门进入，扫描对面墙上Alimbic Emblem后，看到两个猎人正在进行激烈的战斗，上面的猎人隐形消失了。下面的猎人则把攻击目标指向刚到这里的萨姆斯。

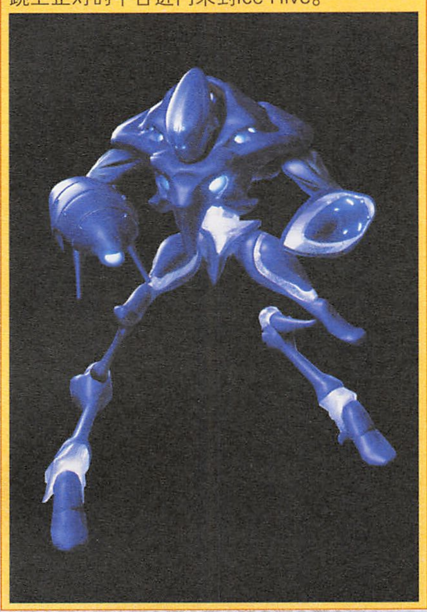
猎人战：Noxus

和它战斗要小心不要来到外面，否则会受到外面猎人的狙击。注意和它近身时间不要太长，因为它会使用武器发动冰冻攻击。跳跃躲避它的攻击，趁机攻击它。

干掉它后外面出现几个怪物生成器，干掉它们后，你会发现这里的门都打不开。接下来需要找开门机关。边上的走廊里有Proxy Lock 6、利用一侧的上升石板，来到上面的石桥，桥上有2、3、4。沿路寻找可以在墙上找到1，在下面光学墙壁挡住的橘红色门右侧墙上找到5。找齐6个开关后，出现Shield Key。来到屏幕指示位置，得到Shield Key后，一侧门上的封印打开，来到这里得到Alimbic Artifact。先别出去，变球进入正对面下方缝隙，放炸弹使平台上移，在顶部再放一个炸弹使用球跳获得



能量装甲。然后从这个房间出来后向右侧走，跳上正对的平台进门来到Ice Hive。



Ice Hive

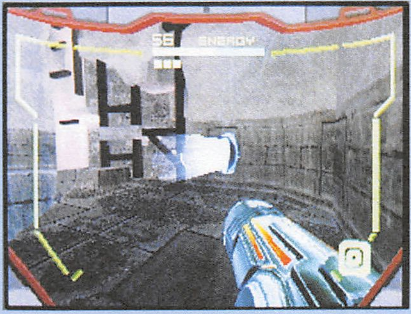
扫描物：Alimbic Pride 01（资料）、Barbed War Wasp（生物）、Blue-Barbed War Wasp（生物、Ammolite Shards（物体）、Witherite Shards（物体）、Ice Bridge（物体）、Alimbic Insignia（物体）、History 09（资料）、History 10（资料）、History 11（资料）、Heating System（物体）

获得物品：Judicator、UA Expansion、Alimbic Artifact、Missile Expansion、UA Expansion

来到Ice Hive，进来后左侧就有一扇紫色的门。沿右侧过道前进，进入中间大区域。这里墙上有一扇大门，一扇紫门后面有一个UA EXPANSION。这个东西非常有用，可以增加每种武器的30点子弹上限。先扫描墙内红色标记处的ENERGY ROUTER B，通电后把各个窗口打开，然后分别对A、C、D、E、F进行扫描。

扫描后出现敌人，对他们扫描，然后将它们都干掉。注意，不要只攻击蚊子，要把墙上的巢打掉，才能阻止它们不停地出现。消灭它们后电路畅通，这时利用弹跳台来到上方，扫描面板，打开大铁门。

进入后扫描并干掉敌人，这里有多个地方扫描。继续前进根据屏幕提示，上方有一个新武器。扫描这里的东西后，沿路来到一个晃动的光片处，扫描它后上方机关打开。在限定时间内变球从机关旁边上去，沿路滚到上方平台，获得新武器——Judicator。滚动过程中注意根据视角控制方向，这段时间很长，所以不用太着急。控制不好会掉下来，细心多练习几次熟练了即可通过。



获得武器后打开下方紫色的光门，在冰桥上的尽头向右侧紫色光门射击，打开它后进入，获得UA Expanison，在另一侧获得Shield Key后，下去得到Alimbic Artifact。从旁边通道出去，扫描机关打开传送器。沿通道继续前进，在前面有很多活动的植物，不要直接出去，从左侧一个洞钻进去，可以获得导弹提升。别忘了到中间大区域获得紫门后面那个UA扩展。



然后沿开始的路返回来到外面——Sic Transit区域。向左走，来到紫色门前。用新得到的武器开门。变球进入里面，来到Frost Labyrinth。

Frost Labyrinth

获得物品：Energy Tank、Alimbic Artifact

这里是一大片冰雪区域，有很多机关和暗

门在里面。

沿右侧前进，在中间位置进入通道，来到一个红色门前。现在还无法进入，中间位置也有一个通道，里面也是红门，无法进入。从中间向上通过几个绿色激光机关后，可以得到一个能量装甲。中间靠右侧位置有个冰洞，可以利用两段跳得到上面的Shield Key。然后来到屏幕提示的入口，向左滚动，在一个拐角位置进入。在里面得到Alimbic Artifact。然后返回Ice Hive，来到这里大铁门关闭了，需要再次开启开关，打开后进入。沿石桥来到上面的大型传送点，进入Boss战。

通往 Sanctorus

通往 Fault Line

通往 Sic Transit

- Alimbic Artifact
- 拐角位置入口
- Shield Key
- 能量装甲

BOSS战：SLENCH 2A

这个Boss是前面遇到的大球Boss 1A的进化形态。攻击方式比前面那个多了：球体移动，然后发射火焰子弹攻击。攻击方法还是先打掉它伸出的三个触手，但是只能用冰枪攻击。然后攻击它张开的球体。循环几次即可。注意，如果HP不够了，可以撤退到门口，打球体发出的子弹获得HP道具。这个Boss非常简单就干掉了。

干掉它后得到一颗Octolith，然后返回飞船。

撤离Arcterra

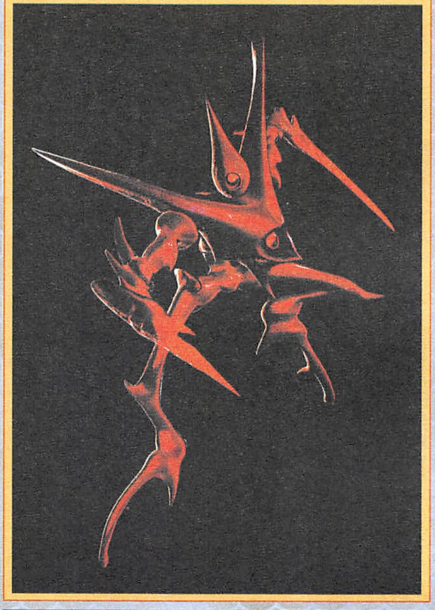
时间是7分钟

扫描物：Trace (生物)、Triskelion (生物Trace变身形态)

沿原路返回吧，来到外面很多地方被光壁挡住了。在Sic Transit区域遇到了使用狙击枪的猎人——Trace。

猎人战：Trace

扫描它后和它战斗，Trace非常厉害。首先它使用的狙击枪威力很大，攻击命中率很高。利用跳跃和左右平移小心躲避。第二，它会隐身，虽然可以通过下方雷达看到它的位置，但是找到它后很容易被它攻击。所以和它战斗要一直盯着它，尽量不要出现找不到它的情况。注意找机会对它进行扫描。它变身后的威力也很了得，小心它的撞击，同样跟住它的行踪，对其进行猛烈攻击直到干掉它为止。干掉它后继续往回走。在飞船前一个房间会遇到3个守护者，干掉它们后登上飞船离开这里。



CELESTIAL ARCHIVES

这次没有出现新的星球，由于得到了新武器，可以打开以前不能打开的门，所以接下来再次回到第一个星球Celestial Archives。从现在开始这四个星球上的猎人随机出现，所以是否能遇到猎人或者遇到哪些猎人不是固定的，可以在飞船雷达上观看星球上的猎人情况。这里前半部分我们已经很熟悉，并且也没有什么可以扫描的新东西了。

Celestial Gateway

获得物品：UA Expansion

萨姆斯从飞船上下来后，先不要急着向前走，直接来到飞船下方绿门处，这下方有个绿门以前是不能进入的。现在有了Battle Hammer枪就可以把这个绿门打开了。进入下方区域，得到UA子弹扩展包，然后利用弹跳器再回到上面。



Data Shrine 02

扫描物：Literary Hub (物体)、Medical Hub (物体)

获得物品：UA Expansion、Volt Driver

来到Data Shrine 02区域，使用Battle Hammer枪打开绿色的门，进入中间区域。这里有两个敌人，干掉它们后在中间平台上得到UA扩展。还是在这里跳过几个空中小平台，变球进入获得Volt Driver枪。

Synergy Core

扫描物：Alimbic Prophecy 05 (lore)

还记得Synergy Core里面台阶中部的黄色门吗？继续前进来到这里，使用Volt Driver枪取消光屏，进入里面。乘坐电梯上去，用Volt Driver枪打开黄门进入。里面是一个传送器，可以通过它来到Transfer Lock区域。

Transfer Lock

扫描物：Docking Bay L2 (物体)、Docking Bay L1 (物体)、Docking Bay L3 (物体)、Photon Stabilizer(物体)、Psycho Bit v2.0 (生物)

获得物品：UA Expansion

从传送器出来后，转身扫描身后。然后下落到下方，干掉怪物生成器，从角落得到一个UA扩展。利用弹跳器来到上方第三层，扫描Docking Bay L1，然后转身进入Transfer Lock地区。

这里面积很大，扫描的东西较多，不过要先干掉前面几个怪物生成器和两条腿的那种守卫者。在建筑后部有三个怪物生成器，每干掉一个地上的光屏会消失一个。把它们都消灭后，射击开动三个机关。这三个机关对应这个堡垒形建筑前方的三个光屏，开动后前方光屏消失。到前方射击三个机关，建筑上方的光门消失。进入扫描Portal Controller，进口处三层的传送器开动。返回这里进入这个传送器，来到Docking Bay区域。

Docking Bay

扫描物：Alimbic Order 01 (资料)、Alimbic Order 02 (资料)、Alimbic Order 03 (资料)、Alimbic Order 04 (资料)、Final Wish (资料)

获得物品：Alimbic Artifact、UA Expansion

被传送到一个星空灿烂的地方，名为Docking Bay。不过欣赏风景还没有尽兴就来了一个守卫者，干掉它后，从建筑物中得到Shield Key。利用地面移动平台来到对面得到Alimbic Artifact。

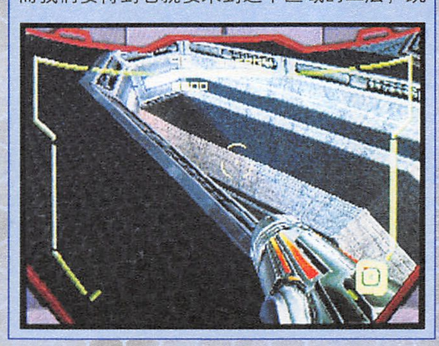
Incubation Vault 01—04

扫描物：Incubation Tank A (物体)、Electro Voldrum (生物)、Incubation Tank B (物体)

获得物品：Missile Expansion、Shock Coil、Alimbic Artifact

来到上方桥上，先到远处左数第二个平台获得UA扩展。来到左数第一个平台进入Incubation Vault 01，进入后干掉守卫者，开启上方一处光屏。然后从前方光学面板处的传送器返回Docking Bay桥梁。进入左数第三个移动平台，来到Incubation Vault 03。刚到这里就遭到了敌人的攻击，小心不要掉下去。干掉它们后，在走廊上找到导弹扩充。然后返回Docking Bay桥梁，进入左数第四个地方，来到Incubation Vault 02。干掉大批敌人后，在两个传送器处进入靠蓝门的那个，来到Incubation Vault 01的高处。沿路来到最开始打开的那个光门里面，得到Shield Key，然后出来得到Alimbic Artifact。

出来进入IV02区域，在这里可以看到蓝门后面有一个武器，扫描它的结果是Shock Coil，而我们要得到它就要来到这个区域的二层，跳



下去就可以得到了。从蓝门旁边的传送器进入来到IV01的二楼，沿二楼行走进入传送器来到IV02二楼。转到蓝门内侧位置，跳下去得到Shock Coil。

有了这把枪所有蓝门就都可以通过了。来到IV03，使用Shock Coil开蓝门，再进入传送器。来到一个新区域——Tetra Vista。

Tetra Vista

扫描物：Shield Generator (物体)、Gravity Stabilizer (物体)、Quadtroid (生物)

这里是个半圆形的建筑，往前走会发现建筑被什么东西破坏得支离破碎。沿着各种破碎的平台跳跃前行，第一次来这里的话，要小心跳跃。中间有一种新敌人，别忘了扫描它。干掉多个Quadtroid进门。



New Arrival Registration

扫描物：Gorea 06 (资料)、Gorea 07 (资料)、Gorea 08 (资料)、Gorea 09 (资料)、Greater Ithrak (生物)

获得物品：Alimbic Artifact、Energy Tank

来到New Arrival Registration区域，这里有很多移动平台。扫描机关开启传送器，建议可以先回飞船一趟存个档再回来。因为地形比较危险，所以一定要先干掉这里的敌人再前进。利用升起的平台来到中间位置移动的平台，再来到最上方进门。这个过程中不要用跳，直接走就可以了，跳跃的话会比较危险。

来到第二个桶形区域，利用左侧第一个移动平台，来到中间固定小平台上。跳到中部有一个宝石形光学壁的房间。进入这里后，门被关闭。扫描四个遗迹后出现Shield Key，得到后屏障消失，再得到Alimbic Artifact。光门打开后出现一个新敌人，扫描后将它干掉。

干掉敌人后出门下落到下方，来到尽头跳到移动平台，然后进门。

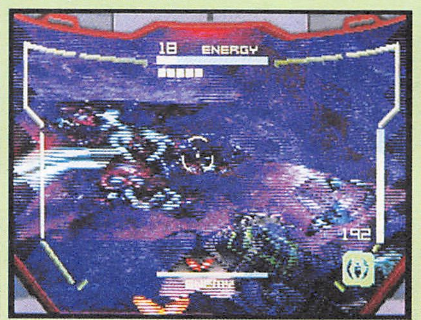
来到第三个桶形区域，这里右侧有一个装甲扩展，直接跳过去就可以得到。然后跳到旁边静止的平台，再跳到中间移动平台，一直来到上面，进门来到大型传送器。从这里进入就要进行Boss战了。

Stronghold Void

扫描物：Slench 3A(生物)、Slench 3B (生物)

获得物品：Octolith

BOSS：Slench 3A



3A比之前的2A更加强悍，主要是增加了移动后的冲撞攻击方式。使用倒数第二种枪Battle Hammer攻击它周围的三个触须，然后它会出来移动攻击萨姆斯。继续攻击它，当它发射一连串光球后，它会短暂停止然后撞击萨姆斯，注意躲避。当然还可以通过攻击球体发出的子弹获得加血和弹药。

干掉它后又得到一个Octolith。出来后开始逃出这里。

撤离Arcterra

时间是8分钟30秒钟。

还记得来时的路吗？原路返回来到New Arrival Registration区域,这次过瘾了，看准下方平台后直接往下落吧。出来后利用传送器直接来到Docking Bay，然后从一侧的传送器返回Transfer Lock。从这里桥下的传送器回到Synergy Core。

刚来到Data Shrine 03后，急促的音乐响起，这说明前方有敌人出现，原来是Spire。不要犹豫，快速干掉它。来到Data Shrine 02后，急促的音乐再次响起。进入中间区域干掉两个守卫者，出门来到Data Shrine 01。然后一直前行，如果前面所用的时间较多，后面可以多使用变球加速能力，抢回一些时间。

返回飞船后存档升空。

ALINOS

High Ground

Alinos这个星球的High Ground区域，上方有一扇门现在可以打开了。所以动身前去那里，路上会碰到猎人Sylux，干掉就可以了。刚来到High Ground左侧那扇黄门可以打开了，里面还有几个黄门可以打开。先别急着去那个紫门处，记得之前在走廊里看到的小洞吗？现在可以进入了。



Magma Drop

获得物品：UA Expansion

这个全是岩浆的地方叫作Magma Drop，由于前进的路上有很多加血道具，而且萨姆斯装甲HP已经足够多了，所以这段路可以说很难消耗完HP死掉的。向上时如果没有力量可以放炸弹快速升起，在上方一个平台上得到UA扩展。然后放一个炸弹把自己弹到上方管道中，就直接返回了High Ground区域。



Combat Hall

扫描物：Sniper Shield (物体)、Blast Shield (物体)、Combat Hall (资料)、Alimbic Pride 05 (资料)

来到中间区域，打开紫门。里面的墙上有两个地方可以扫描，进门来到Combat Hall。干掉它后会出现两个守卫者，不要慌小心应战。然后扫描这里，从一侧走廊扫描到Combat Hall的信息，正对着一个门，进入后发现是这样一个地方。记住这里，现在先别进去，继续在外面探索，还记得开始说的High Ground上方的门吗？返回去那里，当然如果之前先去那里也是可以的。



High Ground

扫描物：Thermal Regulator (物体)、History 02 (资料)、Alimbic Prophecy 06 (资料)

出来后沿斜坡向上走，扫描这个开关打开移动平台。利用平台来到对面高处门口，扫描上方得到信息，然后用颜色相同的枪开门进入。



Alimbic Gardens

扫描物：Red-Barbed War Wasp (生物)、Gorea 01 (资料)、Gorea 02 (资料)、Alimbic War 02 (资料)、Alimbic Garden (物体)

刚来到Alimbic Gardens区域，Sylux的飞船从上空飞过。这里有很多东西可以扫描，在上方两侧石台上，还有下方的地上。进入正对的门。

Thermal Vast

扫描物：sycho Bit v3.0 (生物)

变球通过狭窄的通道前进来到了Thermal Vast区域。这里有很多移动平台和岩浆，要利用岩浆上方的移动平台来到对面。来到中间位置后，变球从墙内前进，在末端会被弹到外面中间的区域。小心前方墙上有两个怪物生成器，干掉它们后，变球进入最前方墙下的通道。

Alinos Perch

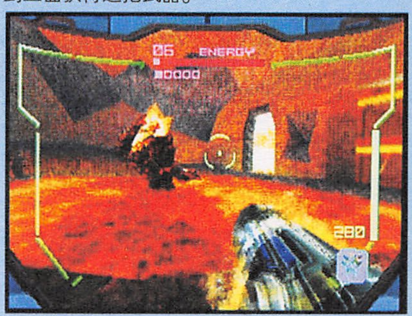
通过通道来到Alinos Perch区域，这个区域面积很大。干掉出现的三个守卫者后，一处门打开。进入这个门后来到Council Chamber区域。

Council Chamber

扫描物：Glyph Pattern (物体)、Wall Scroll (物体)、Council Chamber (物体)、Fire Spawn (生物)、Alimbic War 03 (资料)、Gorea 05 (资料)、Alimbic War 07 (资料)、Alimbic Pride 04 (资料)、Ice Voldrum (生物)、Magma Voldrum (生物)、Alimbic War 03 (资料)、Gorea 05 (资料)、Wall Scroll (物体)

获得物品：Magmaul、Energy Tank、Alimbic Artifact

扫描墙上的文字部分。在岩浆处出现一个形体很大的敌人，扫描它后和它战斗。这个家伙的弱点是头部，使用冰枪比较容易对付。左右移动躲避它投过来的火球时，要小心地形，不要掉到岩浆中。干掉它后出现新的武器——Magmaul。来到上面获得这把武器。



然后要干的事如下：在获得武器位置沿斜坡向上扫描墙上一个机关，然后向它开一枪，开启弹跳器。然后来到刚才的岩浆场地，用Maguaul枪打开几个红门。接下来先去哪里？利用弹跳器弹起来后被上方光屏挡住，所以应该先把光屏关闭。先来到上方中间位置的通道，获得一个能量装甲。然后进入下方关闭红门的通道，扫描墙上的信息。在尽头扫描地上的Security Computer后，身后的光门消失。

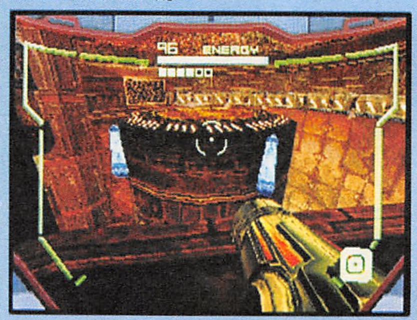
利用弹跳器来到上方，这里墙上到处是文字，进行扫描吧。出来后在左侧通道扫描墙上的机关，开启返回飞船的传送器。尽头不断出现敌人的光学地面处，扫描一台电脑后，出现Shield Key。得到Shield Key后，地上的光学门消失，注意看上方有一个Alimbic Artifact。现在跳到下面的弹跳器，弹起后就可以得到它了。然后再弹起来到Council Chamber，进入左手位置的通道。

Processor Core

扫描物：Backup Processor (物体)、Lava Processor 01 (物体)、Lava Processor 02 (物体)、Alimbic Pride 02 (资料)

获得物品：UA Expansion

来到Processor Core区域，扫描各种东西。上面有一个比较隐藏的UA扩展，别忘了过去取得。然后从这里跳到建筑中，变球从下方通道进入Piston Cave区域。



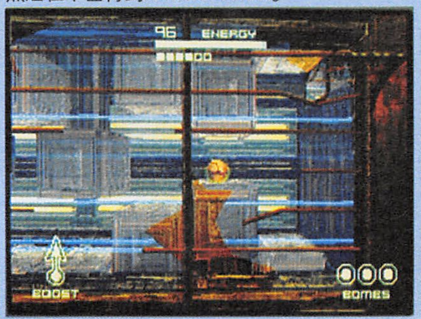
Piston Cave

获得物品：Alimbic Artifact

这里有各种机关，整个路程很长。第一段路沿着轨道慢慢前进即可，小心不要被机关推下去，如果没有把握可以每过一个机关停一下。第二段路是从下向上移动，千万不能被挤压机关挤到，



因为挤压一次就会over。第三段小心不要被压住，比较轻松通过。第四段是最难的，首先要在第一个箱子落下前放炸弹，最好是箱子刚起来就把自己弹上去。快速前进，被挡住后马上放炸弹，把自己弹起，如果这里能通过的话，变球关就快完成了。在尽头上方右侧得到Shield Key，然后在下面得到Alimbic Artifact。



Alinos Perch

扫描物：Ceremonial Charms (物体)

获得物品：Missile Expansion

返回Alinos Perch区域，这里有三个机关要打开。前两个很容易找到，射击机关开启平台。然后沿斜坡来到橘红门的位置，干掉两个怪物生成器。使用武器打开橘红门，再打开第三个机关。别忘了拿导弹扩展，位置在进入橘红门的左侧过道中。





然后出来在这个位置，跳上去会被弹到中间一个平台，扫描平台上的电脑，左后方的门就打开了。然后在这个平台上，跳向下方弹跳平台，心中默念“我一定会成功”，“嗖嗖”两声就来到门前，进门来到Crash Site区域。



Crash Site

扫描物：Structural Debris (物体)、Alimbic Pride 03 (资料)

获得物品：Alimbic Artifact

来到Crash Site区域，在废墟左侧看到了Shield Key。得到它后下方光屏消失，下来得到第三个Alimbic Artifact。从旁边的门出来后又来到Alinos Perch区域,接下来可以进入Boss战了。Boss的传送器在Processor Core区域，向那里进发吧！

Processor Core

一路无话，来到大型传送器处，进入后进入BOSS战。

BOSS战：Cretaphid V3

V3的攻击方式又强了，不过基本打法没变。围着它转动躲避子弹，攻击蓝色凸起，然后再攻击上方出现的核心。几次后将其干掉。干掉它后获得Octolith，然后逃离这里。

撤离Alinos

时间是5分钟。

5分钟倒计时，逃出这里。原路返回，变球穿过通道来到Theramal Vast后，利用平台上的弹跳器直接来到对面。然后继续往回走吧，来到飞船登机起飞离开这里。

FAULT LINE

扫描物：Alimbic War 09 (资料)、Seal Sphere 01 (资料)、Arctic Spawn (生物)、Alimbic Prophecy

09 (资料)

获得物品：Imperialist

接下来动身前往Arcterra星球，这里有个红门还记得吗？就在Sic Transit区域。这个门后是一个冰雪的世界，名称叫Fault Line的区域。这里有很多讨厌的Quadtroid生物，地面很滑，所以小心干掉它们。干掉它们后光门打开，沿路前进到一个大场地，一只生物出现。它的长相类似前面岩浆里的火焰Spawn，只不过这次情况相反，它使用冰当作武器。所以用“火枪”对付它非常容易，干掉它后有个武器Imperialist出现！双击Imperialist图标或者直接按R键进入狙击模式，攻击屏幕指示的目标后，场地中间出现移动平台。身边不远的红色门可以使用这把武器打开了，这里连接的就是以前到过的Frost Labyrinth，稍后再去这里。



先从移动平台上去，身后是一个大型光屏，利用弹跳器上去。先别下去，转身朝向光屏位置，使用Imperialist开启光屏上方露出的两个机关。然后来到有高耸石柱的区域，干掉所有敌人和怪物生成器后下方出现Shield Key。来到下边扫描两个激光柱中间的Gun Turret Cpu,最初入口处的激光也消失了，并且游戏视角呈现了一个Alimbic Artifact。



用导弹炸断中间那根很高的石柱，然后通过石柱搭成的桥来到对面平台。来到光屏后面的区域，扫描墙上的机关打开传送点。利用这里的弹跳器进入高处的门，这个通道连接Drip Moat区域。

Drip Moat

这里是一条崎岖的通道，可是路都断了。刚走到边缘，脚下的平台自动向前移动，一直来到对面。路上有一些低级生物，随便干掉即可。

Subterranean

扫描物：Alimbic Turret v2.7 (生物)、Alimbic War 04 (资料)、Alimbic War 05 (资料)、Alimbic War 11 (资料)

获得道具：Missile Expansion、Alimbic Artifact

穿过通道来到Subterranean区域，这里是一片光屏组成的迷宫，好在迷宫面积不大。注意看高处的三个机关位置，在迷宫道路中找到合适的位置，使用Imperialist枪分别射击这三个机关后，中间的平台开启。然后从这里跳上去，来到中间平台。



乘平台下去，直行得到导弹扩展。转身向后从左侧墙壁的裂缝进入，一路上可以扫描很多信息，还有门上部发射激光的新生物扫描。干掉它后地上出现Shield Key，得到后往回走在另一侧取得Alimbic Artifact。

返回开始处，扫描墙上的机关后，乘坐移动平台上去。在光屏迷宫中向回走，这时所有光屏障一下子消失了，出现6个守卫者。把它们全部干掉后，返回Drip Moat区域。

Drip Moat—Frost Labyrinth

获得物品：UA Expansion

乘坐移动平台返回，到达尽头停下后，跳下去取得UA扩展，然后利用下方弹跳器返回上方平台。穿过通道来到Fault Line，来到和冰怪战斗的地方，进入连接Frost Labyrinth的红门。进入后使用Imperialist枪开门，来到Sanctorus区域。

Sanctorus

扫描物：Gorea 03 (资料)、Gorea 04 (资料)、Alimbic War 01 (资料)、Alimbic War 06 (资料)、Alimbic War 12 (资料)

获得物品：UA Expansion、Alimbic Artifact

来到这里后面前是三条路，先走左侧通道，在尽头得到UA扩展。然后来到下方寻找并扫描3个Spectral Lock，开启一处屏障，然后使用Imperialist枪开启开关。跳上去取得Shield Key，然后下来去拿Alimbic Artifact。出现两个守卫者，干掉它们后从中间石台返回Frost Labyrinth区域。从右侧滚动来到Fault Line区域。

Fault Line

扫描物：Oubliette 01 (资料)

获得物品：Alimbic Artifact

返回Fault Line后，来到开始有电网的地方，这里的电和光屏障都已经关闭了，直接过去取得一个Alimbic Artifact。

然后要去打Boss了，乘坐冰怪房间中间的移动平台上去，一直来到打断石柱的区域，进入大型传送点，进入Boss战。

Boss战：Cretaphid v4

扫描物：Cretaphid v4

获得物品：Octolith

这是“大树”的最后一种形态，这次它可以移动了，攻击方式没有太大的变化。先攻击它的多个绿色眼睛，等上方出现核心后，快速攻击即可。它发出的绿色光弹，可以通过攻击光弹中心打掉。几次后可以将它干掉。干掉它后获得Octolith，然后返回飞船。

撤离

时间是4分钟。

这里路上又出现了很多生物，不用管它们，往回跑就是了。路上碰到守卫者或猎人的话干掉就可以了。登上飞船升空后，就要去第四个星球Vesper Defense Outpost了。

VESPER DEFENSE OUTPOST

这次的目标是Weapons Complex区域的红门。继续前进来到Stasis Bunker区域。

Stasis Bunker

扫描物：Seal Sphere 03 (资料)、Seal Sphere 04 (资料)、Oubliette 02 (资料)、Oubliette 03 (资料)、Oubliette 04 (资料)、Oubliette 05 (资料)、Oubliette 06 (资料)、Oubliette 07(资料)

获得物品：UA Expansion、Alimbic Artifact、Alimbic Artifact

刚来到Stasis Bunker区域，右侧有一台电脑，现在扫描它还没有用。一定要记住它的位置，因为不久会再来这里。往前走干掉两个怪兽生成器和出现的敌人后，从中间一扇破坏的门进入（门前有一具守护者尸体），沿路向上走干掉多个怪物生成器。在一个柱子旁扫描多个信息。来到Boss传送点处，走廊旁边有一台电脑，扫描这台电脑后会出现倒计时，这时要在限定时间内返回进口旁，对开始见到的那台电脑进行扫描。

这里最好用变球加速滚动，扫描后一个高处出现Shield Key，再次出现倒计时。上去的门在一个仪器房间右侧。得到Shield Key后，下方房间出现Alimbic Artifact，过去取得后中间试验容器爆开，跳出几个守卫者。干掉它们后，屏幕提示位置又出现一个Shield Key，得到它后进来开始房间处，取得第二个Alimbic Artifact。得到Alimbic Artifact后，屏幕提示上方一个门的防御能量消失，可以进入了。通过它来到Ascension区域。

Ascension

乘坐电梯上去，在门口扫描墙上的机关开启返回飞船的传送点。建议回去存档再回来。进门来到Fuel Stack区域。

Fuel Stack

扫描物：Silo Levitator (物体)、Cooling Vent (物体)、Alimbic War 08 (资料), Alimbic Order 05 (资料)、Cryogenic Storage (物体)、Seal Sphere 02 (资料)、Methane Pipline (物体)

获得物品：Missile Expansion、Alimbic Artifact

沿左侧过道走，没走多远中间能量部位就发生了错误，需要在限定时间内赶到上方开启电脑。利用弹跳器来到上方小平台，借助墙上的多个小平台来到上方，左转通过两个布满生物的通道，再利用弹跳器向上，继续利用小平台向上。来到中间位置左转沿小平台向上，这时可以看到升起的光球，不用理它。沿左侧窄道来到尽头的移动平台，上升过程中开启扫描面罩，跳到电脑处进行扫描。

扫描完成后危机解除，下方一个房间出现最后一个Shield Key。先别从旁边下去，沿中间走获得导弹扩展。然后往上走来到这扇门

处，扫描这扇门后，进入右侧的门得到最后一个Alimbic Artifact，这样三个Alimbic Artifact就收集全了，可以去Boss传送点进入Boss战了。沿原路返回到Ascension区域，传送点处建议回去存档再回来。来到Stasis Bunker区域，很快就见到了去Boss处的传送点，不用犹豫进入传送点进行Boss战。



BOSS战：Slench 4A

扫描物：Slench 4A、Slench 4B

获得物品：Octolith

4A是冰属性的球形Boss，所以用火枪对付它效果最好。这次除了移动和攻击速度增快之外，它还多了一种攻击方式，就是球体滚动攻击。另外，和之前三种形态不同的是，这次它的位置处在房间正上方。消耗它三分之二HP后，它的攻击和移动速度都大幅提升，撞击的杀伤力很大，所以一定要小心。同样可以攻击它中间发出的绿色子弹得到加血和加子弹道具，恢复能量。干掉它后获得最后一颗Octolith，现在只剩下最终Boss了。

撤离Vesper Defense Outpost

时间是3分钟。逃出的路上会有很多敌人和怪物生成器，时间有限不用理它们，遇到守卫者或猎人要快速将其干掉，因为不干掉它们就无法出门。进入飞船后升空。

来到太空后下个目的地要去哪里呢？还记得我们在探索Combat Hall区域时有一个房间没有进入。那就去再次返回Alinos吧！

ALINOS

High Ground

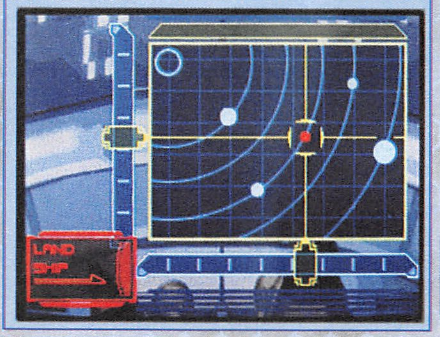
扫描物：Sniper Shield (物体)、Blast Shield (物体)、Combat Hall (资料)、Alimbic Pride 05 (资料)

来到High Ground区域，如果碰到猎人就将他干掉。然后从建筑旁斜坡上去，进门来到Alimbic Cannon Control Room。

Alimbic Cannon Control Room

扫描物：Alimbic Cannon 01-04

萨姆斯来到中间光圈处，身上的8颗Octolith自动飞出，开启了一个古代大炮。这个大炮向天上发射了一道光束，然后一个新的星球出现。返回飞船前去这个新星球吧！这次终于没有了时间限制，但是路上有很多守卫者和猎人。进入飞船后起飞，在飞船上扫描星系发现了新出现的星球——Oubliette。



OUBLIETTE

扫描物：Sealing Gorea 01 (资料)、Sealing Gorea 02 (资料)、Sealing Gorea 03 (资料)、Sealing Gorea 04 (资料)、Sealing Gorea 05 (资料)、Gorea (生物)、Gorea (生物)、Gorea Arm (生物)、Gorea 2 (生物)、Gorea Seal Sphere (生物)、Trocra (生物)

获得物品：Energy Tank、Omega Cannon

来到Oubliette星球后，按Start键不能显示地图了。下飞船进入正对的大门，然后乘坐上升



的平台来到上面，进入传送点。扫描这个地方Sealing Gorea 01－05，然后通过唯一的通道来到这里。

前行来到山洞前不要进门，先跳到平台上进入传送点，从里面得到装甲提升。然后返回进入洞穴，进门来到Gorea处。



BOSS：Gorea

快速扫描它的第一形态，然后往身后退，退到黄圈之外。Gorea会变化颜色，并使用各种武器攻击萨姆斯。首先观察这个场景，周围墙上有很多类似三角形的东西，它们有6种颜色。这时要使用6把武器攻击这6个东西，按照这个顺序：

Yellow: Volt Driver（第六个）
Green: Battlehammer（第五个）
Orange: Magmaul（第二个）
Blue: Shock Coil（第一个）
Purple: Judicator（第三个）
Red: Imperialist（第四个）

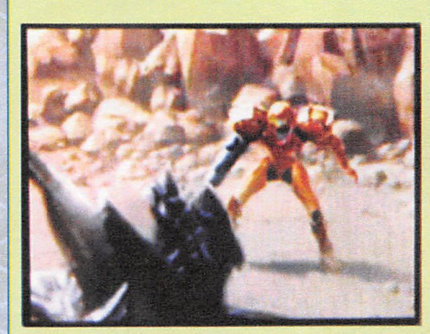
为了方便武器选择，括号中的“第几个”代表武器从上往下数的顺序。

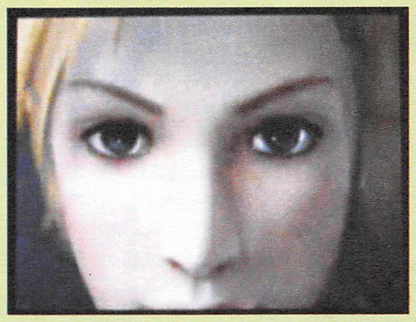


这时可以用对应的武器攻击它的两个胳膊，用普通光线枪攻击它也行，攻击点是两个肩膀位置。把它的两个胳膊打掉后，它会进入悬挂状态，上方出现它的核心。这时它不攻击玩家，赶快攻击这个核心。比较方便的方法是当它变红色时，使用威力最大的Imperialist（狙击枪）攻击它的胳膊，然后攻击核心。几次后将其干掉，这时它变身为第二种形态，并且转换到另一个场地。



来到新场地后，扫描它然后下落到场地的最底部，得到最终武器——Omega Cannon。使用Omega Cannon攻击它几次后，它就会瞬移到别的地方，发射可以穿墙的火焰石攻击萨姆斯。攻击它发出的石头可以得到恢复HP道具，所以最终Boss的难度很低。不断地找它的位置，然后使用Omega Cannon将其干掉。这样通关就是好结局了。





文、责/剑纹



文/PMGBA hades
责编/翔武

口袋家族又添新丁——继去年年底发售的《口袋妖怪 不可思议迷宫》之后，最新作《口袋妖怪战队》再次与各位口袋玩家见面了！如果说迷宫是与其他系列游戏完美结合的硕果，那么本作就是任天堂独辟蹊径的一次新类型游戏的大胆尝试了！无论是从操作、系统方面，都是独立于口袋正统RPG作品的全新作品，富有新意的“划圈”捕获方式全面发挥NDS的触摸作用——不过也正因为如此才被不少玩家定义为“真・屏幕杀手”游戏！（笑）虽然新型的游戏方式会让人有些陌生，但一旦上手相信你一定会被这种新型的游戏方式所吸引而乐此不疲的！OK，不必多说，让我们一起步入RANGER的世界！



系统介绍

操作介绍

十字键（触摸空白地面）：主角移动
A键（触摸选项/NPC）：对话/确定
B键（触摸选项）：取消
X/Y键：确认怪兽同伴
START键：调出系统菜单

注：由于本作突出的是“触摸”的作用，所以键位设置并不多，大部分时间是用触摸进行控制的，甚至整个游戏过程只用触摸来完成也没有问题！

怪兽系统

本作根据剧情需要对出场怪兽进行了大幅度调整。首先从数量上来说，GBA版本激增的386只怪兽在本作中终于第一次被削减了数量，目前已经判明会在游戏中直接出场的怪兽是210只，当然这还不包括其他几只需要到日本参加活动才能够获得的怪兽，换言之也有扩充的可能——顺带说一下关于本作的怪兽图鉴，这个经典“收集”设定被作为亘古不变的特色之一保留了下来，不过由于出场怪兽的变化，新图鉴是完全重新制作的，怪兽的编号与前作完全不同！为了把图鉴再度收集齐一遍，让我们重新在《RANGER》的世界里冒险吧！

由于怪兽在本作的剧情中发挥着举足轻重的作用，因此对怪兽的出场也做出了新的调整，和其他A・RPG游戏相类似的，怪兽将直接出现在地图画面上，可以很直观地看到各个怪兽的移动，想要进行捕获的话直接靠近即可进入战斗画面，而不用再像前作那样为了捕获特定怪兽而在草丛里瞎转悠了。要特别说明的是，地图上怪兽出现的地点是固定的，需要哪只怪兽只要到相应地点就可以直接进行捕获——本作中怪兽无论是战斗还是普通事件中只能使用一次，使用完毕后就会自动放生，放生后会重新出现在固定地点处，因此不用害怕他们会消失。

此外，怪兽的属性及能力也全面颠覆了正统RPG的概念，没有了攻防速的数值概念，取而代之的是特定技能的强弱——所谓特定技能（**フィールドわざ**），是使用怪兽协助解决事件时所需要的特定的技能，每只怪兽只有一种，在本作中总共有9种能力：**もやす**（燃烧）、**じゅうでん**（充电）、**みずかけ**（喷水）、**きる**（切断）、**こわす**（破坏）、**たいあたり**（冲撞）、**わたる**（渡）、**フラッシュ**（闪光）、**かぜおこし**（起风）。

这9种技能对应各种特定障碍，并且部分有1～3级的区别，高级别可以应对低级别的障碍，因此需要熟悉各个怪兽对应的特定技能，才能在

遇到障碍的时候及时捕获所需怪兽来帮忙。怪兽的属性与战斗中使用属性陀螺的相性克制有关哦！

此外在怪兽系统中还有一项能力是“陀螺属性”（**ポケアシスト**），这个是在捕获&战斗过程中使用怪兽同伴帮忙时对应的捕获陀螺产生的属性效果，具体参见下文的捕获&战斗系统。需要注意的是，陀螺属性跟怪兽自己的属性不一定是相同的，比如大家熟悉的飞天螳螂，自身是虫属性，但用他协助战斗时使用出来的陀螺效果却是飞属性的。



捕获系统

“**キャプチャ**”，这是代替前作中精灵球作用的新型捕获工具，其基本工作原理是：在地面围绕怪兽画圈来进行捕获……（难怪有人把本作的捕获系统归结为：画圈圈，抓怪怪）不过这个设定的确让触摸功能有了最现实的用途，能不能顺利捕获就看玩家的画圈技术了，一起来学习下吧！

◆基本捕获方法

在地图上遭遇野生怪兽时自动进入捕获画面；首先在空白地面处任意点击一点，出现捕获陀螺；围绕怪兽画圈，怪兽头上方会出现蓝色数字——代表需画的圈数并且逐渐减少；当蓝色数字减少到0并且出现红色数字（表示获得经验值）时即可停止，待出现OK字样即完成捕获。

※捕获过程中需要特别注意的：

1、不能让怪兽接触到所画轨迹，否则需要重新开始捕获；

2、如果所画轨迹被怪兽的技能破坏，会减少陀螺的电力，并且重新捕获；

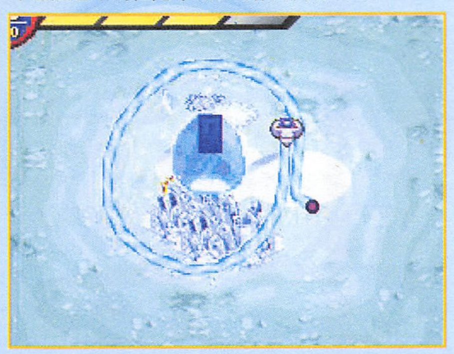
3、捕获过程中只要触摸笔不离开触摸屏即可暂停轨迹而不必重新捕获；

4、捕获未完成时触摸笔离开屏幕则可产生光球短时间束缚怪兽，此过程中可以点击左下方出现的逃跑标记放弃捕获，或者重新捕获；

5、陀螺电力显示在下屏上方，一旦被破坏到0则捕获失败且GAME OVER。

◆同伴怪兽&属性陀螺

怪兽同伴在捕获过程中同样可以进行战斗协助：当进入捕获画面时屏幕右下方会出现一个皮卡丘图样的同伴怪兽标志，点击即可进入同伴选择画面；点击触摸屏选择同伴以后，点击上方出现的**リリ－ス**就可以让它们出现在战斗中了！使用技能的强度与下屏上方陀螺电力槽下的同伴能量槽积蓄量有关，能量槽越满能发挥的强度越大，游戏刚开始时能量槽只有一格，随剧情发展会逐渐增多——不过同伴怪兽所发挥的效果只由图鉴中对应的陀螺属性来决定，而发挥作用的时间长短是根据他们的进化状态来决定的，比如妙蛙种子能够发挥草属性陀螺作用10秒，而妙蛙花却能长达一分钟！下面是各个属性陀螺对应的作用简介：



ほうでん（放电）	麻痹对手不能行动
むし（虫）	捕虫网束缚
くさ（草）	草丛轨迹限制行动
じめん（地面）	地裂轨迹限制行动
ほのお（火）	火焰轨迹及炎柱束缚
いわ（岩石）	烟雾束缚
みず（水）	气泡束缚
ひこう（飞行）	旋风束缚
でんき（电气）	补充陀螺电力
あく（恶）	调查信息，降低速度
かくとう（格斗）	画圈数增倍
ゴ－スト（鬼）	鬼影扰乱
どく（毒）	毒雾轨迹限制行动
こおり（冰）	冰轨迹及冰柱束缚
エスパ－（超能）	超能悬空束缚

◆属性相克的影响

属性相克的设定在本作中的有所变化，主要表现在对怪兽的束缚效果上：捕获过程中如果使用怪兽同伴则陀螺的效果会根据被捕获怪兽的属性出现变化——比如使用水属性陀螺时会产生气泡，



如果对方是火属性怪兽则可以长时间有效地封锁住它的行动；而如果换成草属性怪兽的话，很快就会挣脱气泡了。

◆常用捕获方法

这里提供两种比较常见的捕获方法，本作的玩家不妨看看自己是哪个类型的：1.不顾死活速度第一型：一旦看到怪兽在屏幕上停下来或者行动缓慢，就赶紧抓住时机拼了命一顿乱画就抓住了，这种玩家需要良好的心理和手腕承受能力，眼急手快是要点——不过这类玩家一般也被称为“屏幕杀手”，笔者就是其一，整个游戏玩下来已经准备去换贴膜了……2.不温不火慢条斯理型：还记得捕获基本要点的注意事项吗——捕获过程中只要触摸笔不离开触摸屏即可暂停轨迹而不必重新捕获，画两圈停一停，等下一次攻击避过去了再接着画，成功率会高很多，只不过这么下去就该打持久战了。各位看看自己是哪个类型的玩家吧！

◆事件系统

本作的流程中穿插着众多的事件，需要玩家利用怪兽的特定技能（参见怪兽系统）来进行解决，因此了解如何根据需要来选择对应怪兽是非常重要的：在每个事件中，都会有若干障碍出现——比如巨大的岩石、地面的岩浆等等，点击或调查这些障碍物，就会显示出解决它们所需要的技能，接下来就需要寻找具有对应技能的怪兽了——一般来说，往往能够解决障碍物的怪兽就在附近，这似乎是任天堂为了简化游戏而做的设定，所以遇到障碍的时候就在附近找找合适的怪兽帮忙吧！点击怪兽时，上屏会显示出图鉴中怪兽的能力，或者捕获完成后在地图画面时可以直接在上屏查看所携带的怪兽的能力。携带怪兽到障碍物附近，点击怪兽并画一条线和障碍物连接起来，这时就会自动询问是否让怪兽使用技能，选择“是”就可以顺利通过了。当然此处要提醒的是：能力级别高的怪兽可以破坏对应能力级别较低的障碍，比如能力是3级粉碎的大猩猩可以破坏需要2级粉碎的岩石；怪兽在协助解决了障碍以后就会自动放生——换言之只能使用一次，而如果没有解决的话会继续跟随主角行动。

除补充电力的じゅうでん（充电）外其余8种能力能够解决的事件如下：

能力	事件
もやす（燃烧）	草垛、木头、大冰块
たいあたり（冲撞）	木箱、岸边枯木、树木
みずかけ（喷水）	燃烧的树、岩浆、幼苗
わたる（渡）	对岸小木桩
きる（切断）	灌木、栅栏
フラッシュ（闪光）	黑暗房间
こわす（破坏）	岩石、巨石
かぜおこし（起风）	地面植物

此外在冒险过程中，上屏会显示出简化的帮助画面——左边是地图画面，其中：红色的箭头对应的是主角目前所处位置；红色的方块对应附近的出入口；水晶是存档点所在位置；黄色的怪兽头像则表示在附近出没的怪兽——尤其当游戏进行到二周目时个别怪兽会隐形出现，此时就需要依靠地图来判断他们所处的位置了。上屏右侧是已经捕获为同伴的怪兽以及它们对应的技能，可以非常直观地查看到在自己的同伴怪兽中是否已经具有所需要的能力。此外如果点击或调查同伴怪兽或者障碍物，上屏还会显示出它们各自的信息，一段时间后返回地图画面，可以说是非常方便的设定。





例如图中的草垛挡路，无法通行。调查后使用小火鸡烧掉草垛，然后就可以顺利通过了。





ポケモンレンジャー
にんていしょう

<ちかいの ことば>

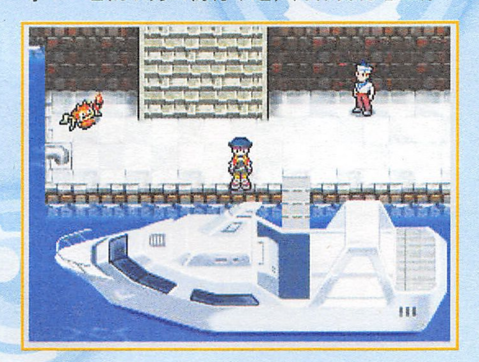
わたしは
ポケモンレンジャーとして
ほこりと ゆうきを むねに
こまっている ひとを たすけ
しぜんを まもりつづけることを
ここに ちかいます。

カヅキ

“……能够成为优秀的口袋战队队员是我的梦想，我会为之努力，敬致领袖**ハヤテ**……”故事从这封来自远方的委托函开始了。

（选择男女主角——选择男主角使用的搭档怪兽是负极兔，女主角搭档是正极兔）

在轰鸣的汽笛声中，阿林第一次来到**フォルシティ**这个城市，从小向往着RANGER职业的他终于通过了考核成为了新的见习RANGER，不过现在——说要来迎接他的馆主在哪呢？刚走出码头，就有一位先生向阿林介绍了游戏中“触摸”的好处——任意移动，无视距离与NPC对话等等……告别了男士前行不远，阿林发现路上有一个奇怪的箱子在晃动着，旁边的小孩告诉他：有怪兽被困在箱子里了！点击箱子，一只负极兔从箱子里面蹦了出来，不过胆小的它赶快跑掉了。继续向上走，路旁的女士拦住了他，既然暂时不能离开港口，初来乍到，先去拜访一下这附近的居民吧！



与城市里全部NPC对话一遍后再次来到道路上方，道馆馆主**ハヤテ**来迎接阿林了。正在**ハヤテ**介绍这个地区的4个城市以及管理各个城市的RANGER领袖时，前方突然传来一声尖叫。上前查看，原来刚刚获救的负极兔又被地狱犬缠上了！为了把两只怪兽分开，**ハヤテ**把RANGER专用道具「**キャプチャ**」交给了阿林，接下来进入战斗演示动画（捕获规则参见前文捕获系统）。师傅完成了演示就该徒弟实战演练了——对手是负极兔，作为熟悉RANGER战斗操作的第一战，加油！成功完成捕获后，阿林受到**ハヤテ**的称赞和认可，同时他把RANGER认定书给予了阿林。在认定书上签上自己的署名（输入主角姓名），从今天起阿林就是正式见习RANGER了！乘坐尖嘴雀和**ハヤテ**一起前往**リングタウン**（灵谷镇），就在起飞的时候，刚刚被救的负极兔也一起追了上来，冒险开始了！



来到**リングタウン**的F道馆，一个带着正极兔的少女自我介绍说她也是来到**ハヤテ**的道馆接受见习RANGER的锻炼的，此外还有一位带着胖顿的胖子也是在此处向**ハヤテ**学习见习的RANGER，作为同一队的队员，大家一起奋斗吧！此时进入一位委托人，**ハヤテ**先出去了，由女孩向阿林讲解RANGER菜单的用法——点击左上方4/4的标志，调出RANGER菜单：

ミッション：任务
リリース：放生怪兽
マップ：地图

じてん：名词字典
せってい：游戏设定（对话速度、对话框）
ブラウザ：怪兽图鉴（按名称/属性/能力查找，按编号/名称/体重/体长排序，重排，切换）
ちゅうだん：中断（后期）
レコード：游戏记录（后期）
もどる：返回

接下来是游戏存档，在道馆右上方水晶处以进行存档——直接触摸点击，或者靠近后按A键调查，选“是”即可存档。注意，这是进入游戏后第一次存档，以后类似的水晶会出现在很多地方。存档完毕后出门，向上出村，和女孩一起去向馆主学习如何解决任务吧！

LEVEL 0

从上方出村见到**ハヤテ**，第一个任务是帮忙捕获几只野生怪兽——2只菊草叶、1只针鼠、1只麻燕，注意捕获规则，抓到麻燕后与刚才的委托人对话即可完成委托。可是委托人刚走，旁边的小孩又来报警了——接下来的任务是灭火，**ハヤテ**带来一只水跃鱼，并演示了如何使用同伴怪兽的技能解决问题——使用水跃鱼灭火，接下来要自己行动了。先在河边抓只水跃鱼，带它来到着火的树前，点击它并与树之间连一条线选择是就可以灭火了。任务完成！



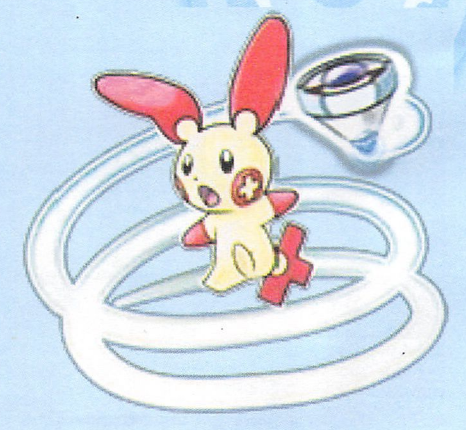
回到道馆，收到新的指令，和女孩一起外出去寻找自己的战斗同伴怪兽，不过怎么刚走出道馆就传来那么熟悉的声音……倒霉的负极兔又被麻燕欺负了——这场战斗进入后刚开始一段时间不能行动，稍后负极兔会使用“放电”让麻燕不能行动，利用这个机会把麻燕驯服！战斗完成后感谢阿林的负极兔正式成为阿林的搭档！找到了战斗同伴，回到道馆，接受搭档怪兽的战斗锻炼——演示动画会讲解关于战斗中使用同伴怪兽的要领（参见捕获系统）。演示完毕后会询问是否要再次演示？选择否即可。这时**シンバラ**教授



前来拜访，两人对话时**ハヤテ**让阿林先去2楼查看一下尖嘴雀的情况，从屋子左上方的电梯上2楼，与右边的尖嘴雀训练员对话得知目前尖嘴雀的状况并不太好，而且没有馆主的许可暂时不能行动……回到1楼，两人交谈完毕，了解了状况的**ハヤテ**吩咐阿林护送博士前往**フォルシティ**(阜奥鲁城），任务开始！

LEVEL 1

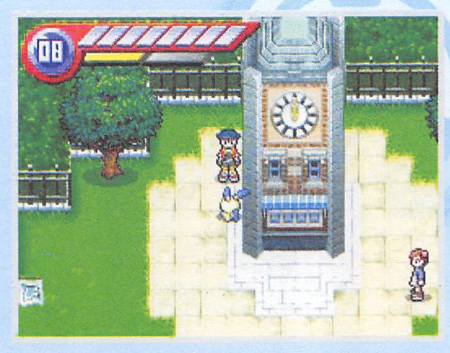
和教授一起向上出村遇到野生喇叭芽，捕获！这时博士会向你介绍新研究成果——属性陀螺，可以根据怪兽改变陀螺属性——这里演示的是能让轨迹出现草丛限制对手行动的草属性陀螺，演示完毕后同样询问是否需要再次演示，选择否。这里的道路附近有不少怪兽可以捕获，可以抓一些来锻炼一下自己的捕获技术。不过要注意目前阶段最多只能携带4只怪兽同伴（不含负极兔）。经过锻炼后陀螺的强度也提升了——本作中升级系统是对应陀螺的，每次升级陀螺的最大电力和强度



会增加。继续前行遇到水跃鱼，捕获后，博士会讲解关于水属性陀螺——气泡的特性：点击可以产生气泡，可以用触摸笔甩动。不远处有小火鸡可以测试一下水属性陀螺的效果——接下来要用到小火鸡解决剧情，最好能直接在此捕获。前方遇到拦路的草垛，用刚刚捕获的小火鸡烧掉！沿路继续前进，这次是挡路的木头，不过暂时没有小火鸡用了，先往回走，看到火焰鸡突然从树丛中跳出，捕获！小心火焰鸡会主动发起攻击，一旦被攻击到会减少陀螺电力，电力减少到0就会GAMEOVER，所以一定要小心；另外在这里提醒一下在路上有时会碰到皮卡丘和三合一磁怪之类的电气系怪兽，捕获它们以后可以在地图或者战斗中点击使用来补充电力；此外如果不小心放走了需要的怪兽也不用着急，先去其他地方过一会再回来，它们还会继续出现在相同的地方。用火焰鸡烧掉拦路的树木，进入三地鼠山洞。可是刚进入山洞没多远，博士和阿林就被洞里的坍塌隔开了，先从上方绕一下吧，这里有一个需要破坏的栅栏，查看一下需要1级切断，从旁边抓一只正在散步的**パラス**（派拉斯）来破坏掉。



破坏了拦路的栅栏从上方绕道，注意水池旁出现的蚊香蝌蚪抓一只后面有用。可是刚绕道通过洞穴来到博士处，就看到两个怪人拦住博士，他们自称是“**ゴ-ゴ-团**”（GOGO团）成员，从博士那里抢走了超级陀螺跑掉了，而偏偏这时又遇上洞内塌方，还是先尽快离开山洞吧！走出山洞看到狂暴的铁甲暴龙正在疯狂地破坏着岩石，原来它是刚才洞内山崩的根本原因，不能放任不管，战斗！注意这家伙攻击力很强，在前期陀螺电力不足的情况下有些困难，尤其在它攻击的时候要尽快避开，而如果刚刚捕获过水属性的蚊香蝌蚪的话在这里就能帮大忙了。驯服了铁甲暴龙



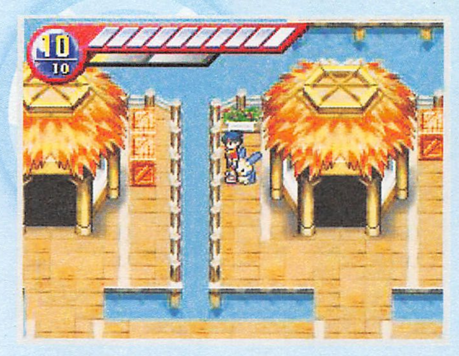
以后向右进入**フォルシティ**市——进入城市前需要对所有的怪兽同伴进行放生。来到有F道馆门口，任务胜利完成！

LEVEL 2

道馆馆主**ジョウ**骑着嘟嘟利赶到，带着两人进入了道馆。成功完成任务的阿林的见习RANGER等级提升到为2级！格斗系怪兽控制可能。见习RANGER总共有10个等级，每次解决任务后会进行提升，等级提升后不仅可以控制更多种类的怪兽，而且在第3、5、7、9级时可以提升同伴怪兽的能量槽；在第4、7、10级时可以提升携带同伴怪兽的数量。此外，如果想要成为正式RANGER就必须通过10级的试炼。博士与**ジョウ**上了二层，与门口的二人对话后**ジョウ**的手下的另一位女性RANGER**アリア**赶到了。正当两人对话时**ジョウ**回来了，他要求阿林协助**フォルシティ**的三位RANGER先在这里完成任务，同时寻找潜伏在城市里的GOGO团成员。



走出道馆，向右走碰到一位女士求助，跟着她进入大楼，原来是房门被重物挡住了，调查得知这个障碍物需要2级冲击，暂时没有能解决问题的怪兽，先去城市里转转吧。这里有不少怪兽能抓，大楼左边的拳击力士的技能是2级冲击，抓一只来帮忙把箱子挪开吧。解决后和女孩一起





进入房间，这里需要对付难缠的毛球，小心一进入战斗他就会发出毒雾干扰视线，可以用负极兔的放电封锁它的行动。战斗完毕后任务完成。

刚走出大楼，一位大婶又来委托了——她的5只向尾猫在城市里走散了，帮她找找吧：一只在城市中部水池旁边；一只在刚才与毛球战斗的大楼楼顶；一只在道馆左上方第二个民居，需要按A调查才会进入战斗；一只在城市中部左侧并排的两个垃圾箱右边的垃圾箱里，需要用布鲁的1级冲击攻击后才会出现；最后一只在城市中部右方，需要用喵喵1级切断破坏栅栏后出现。捕获过程中可以随时回去与大婶对话，把已经捕获的猫咪交还——注意大婶自己还带着一只，所以她身边的猫的数量比已捕获的多一只。5只捕获完毕后任务完成！不过在捕获最后一只向尾猫时阿林似乎看到一个熟悉的陌生人正在对豪力做着什么……

告别了爱猫女士，向右走没几步就遇到博士的女助手前来求助，原来她要在黑暗的屋子里寻找东西，请阿林帮忙找一只会发光的海星星。走出研究所一直向下来到海边港口，游戏开始时在这里睡觉的卡比兽消失了，露出一个地下通道，有闪光技能的海星星在里面等候着。带着捕获的海星星返回研究所，进入房间地下二层的黑暗房间，点击海星星，选择“是”使用闪光，任务完成！

可是刚从研究所出来没走多远碰到路过的**アリア**，这时传来豪力的叫声，原来暴走的豪力正在疯狂破坏钟楼，赶快上前制止，战斗！战斗完成后路人纷纷对见义勇为的阿林称赞不绝。任务解决，跟**アリア**一起回去找馆主汇报吧！不过在城市的角落刚才的陌生人出现了：“该死的RANGER……”

LEVEL 3

成功解决了城市里发生的任务，阿林受到**ジョウ**的赞赏，被授予3级RANGER！毒和超能属性怪兽控制可能、同伴怪兽能量槽提升。这时一个工人来求助，说下水道的臭泥暴动了，快去解决！刚出门看到他在一个地下道入口处呼喊阿林，绕一个大圈子过去来到入口，进入下水道，在一片绿色的地方臭泥突然出现，战斗！捕获完成后地面的毒物消失，另一位RANGER前来把臭泥带走了，继续向里走前进。不多远又是一滩绿色的毒物——这次是两只臭泥同时战斗，不过移动速度比较缓慢，可以试试两只一起捕获。解决问题后前方可以看到超能系的素利柏，对毒系的效果较好，不妨捕获一只。从楼梯下楼看到一大片绿色地面，小心这里的地面很滑，方向很不好控制，在空白地面处能自由行动，如果不小心掉到下一层的话会遇到瓦斯弹——跟瓦斯弹战斗时它的身体会逐渐变大，并且如果地图上不小心碰到它的毒雾会移动非常缓慢。穿过绿色毒物地带从右方爬上楼梯遇见拥有2级切断的拉达，捕获！带着拉达返回第二次遇到臭泥的地方，通过附近的桥后用拉达的能力切断拦路的铁网，继续前行，又看到一滩绿色——两只臭泥，捕获！前方看到两个排水管——左边可以捕获素利柏，右边会看到





アリア，跟随她一起进入深处，通过瓦斯弹地带，这次是三只臭泥，战斗吧。捕获完成后向左走，没想到**アリア**已经到对岸了，先向上走，把那只跳来跳去的蔓藤怪抓来帮忙！回到刚刚跟**アリア**隔岸对话的地方，用蔓藤怪的藤鞭拉住对岸的柱子就可以顺利通过了。通过以后上方有一只瑜珈猴可以进行捕获，完毕后赶快去下方左边的通道继续追赶**アリア**，不过通过管道后左边的障碍无法突破，从另外一个管道下行，一直向下走可以看到拉达，带拉达回到刚才障碍物的地方，破坏障碍物后会出现具有3级切断能力的恶龙虾，建议捕获。重新进入刚才的管道，向左下方前进，解决三只臭泥以后继续向上，看到对岸有人正被臭泥和臭臭泥围攻！赶快绕过去帮忙——附近的路上有素利朴可用，这已经是最后的对手了，稍微有点难度，不妨让超能系的素利朴帮帮忙。捕获完最后的家伙，任务圆满完成！不过臭泥的泛滥似乎与暗中出现的GOGO团员有什么联系……

LEVEL 4

回到道馆，完成任务的阿林再次受到**ジョウ**嘉奖，RANGER等级提升为4级！虫和地面属性怪兽控制可能、可携带同伴怪兽数量增加为5只。这时**ジョウ**收到新信件，要阿林前往**サマランド**（萨玛兰多），不过两地远隔重洋，怎么去呢……来到港口，看到两只大闸蟹正在攻击乘龙，上前帮忙解决问题后，作为感谢，乘龙的训练师让乘龙送阿林前往新的目的地**サマランド**，出发！

在**サマランド**的港口处，与存档水晶旁边的人对话，可以有3分钟时间在水面MC中进行捕获，这里有不少特有的水系怪兽出现——比如可达鸭、巨鲸等都在此出现，捕获完成后会根据你捕获的怪兽获得一定积分，只可惜这个积分似乎没有什么实际用途，而且在这里捕获的怪兽都不能带出来……当然这里并不影响剧情，来放松放松以后就赶快赶往这个城市的S道馆吧！

进入S道馆，刚进门就受到这里的战队队员的热情欢迎，对话中了解到GOGO团也在这里出现了。其中一名队员带着牛蛙君先行调查去了，阿林刚上前与另一人对话，一位围着毛巾的很爽朗的女性一边擦汗一边走了进来——她就是这里的馆主**カムリ**，可是正当两人对话时刚才出去的RANGER慌张地跑进来说牛蛙君暴走了！作为到达这里的第一件任务，去调查一下吧。出道馆上行通过海岸刚进入原始森林，就遇到 4 个自称GOGO团干事的家伙——这四人的装束也真搞笑，弹吉他的、拉提琴的、打手鼓的、狂野吉他的，不过他们自以为豪的音乐真是有些扰民啊……一路追踪他们，先打败一个用3只毛虫拦路的团员，继续走没几步看到了被带走的牛蛙君，跟上去！不远处遇到另一个用2只阿柏蛇拦路的家伙，打败后前进，注意避开树上掉下来的毒蜘蛛；进入森林腹地，看到GOGO团员也被不听指令的牛蛙弄的没脾气，继续追——这里岸边的障碍物枯树需要3级冲击，先向上爬上藤条，虫系王者——怪力甲虫在此处等着你，捕获！注意从它身后接近，否则会被他的冲击撞飞。捕获完成后建议先









从右侧的道路向前爬上悬崖，到遗迹前抓一只草蜥蜴备用。接下来就用怪力甲虫去破坏刚才的枯木吧！通过倒下的枯木过河继续追牛蛙君，不过这里是脾气暴躁的猴怪和火暴猴的地盘，先解决它们。战斗完毕后GOGO团员又逃走了，返回刚才与怪力甲虫战斗的地方，可是此时这里多了一个2级切断的铁网，如果刚刚已经捕获草蜥蜴的话就可以直接破坏了——如果没有的话可以先去找一只1级喷水和1级切断的怪兽，然后在通过枯木以后的上方让幼苗生长，爬上后用1级切断切开灌木进入洞内捕获草蜥蜴。终于通过了铁网障碍后要对付的是两只派拉斯和一只花蝶的虫子部队，继续前往上方的遗迹，眼看牛蛙君被带进去了。一路跟进遗迹的阿林没想到暴走的牛蛙君竟然向自己发起了攻击！不过作为水系对手战斗中让会放电的负极兔帮下忙就比较容易了。战斗结束后牛蛙君终于被解放了，失败的GOGO团员逃走了，可是刚走出遗迹4干事之一的**ヤライ**出现，他说博士被抢走的东西已经变成了他们手中的武器？说完话后他也离开了。任务完成！跟前来的RANGER一起返回吧！

LEVEL 5

看到顺利解救了牛蛙君归来的阿林，**カムリ**十分高兴，认可阿林能力的同时提升阿林为5级RANGER！岩石属性怪兽控制可能、搭档怪兽能量槽提升1格。不过刚才**ヤライ**的话让阿林十分担心……从道馆出来没走多远收到**ハヤテ**的来信：尽快赶回**フォルシティ**！出什么事了？到港口骑上等候在那里的乘龙，返回**フォルシティ**。在港口跟着**ハヤテ**来到**フォルシティ**的F道馆，看到博士也在这里了！了解了阿林在**サマランド**遇到的事情后，**ハヤテ**发出了新的任务：先去帮忙打通被山崩堵塞的**リングタウン**和**フォルシティ**之间的洞穴。

走出F道馆，向左走穿过森林进入洞穴，**アリア**正在指挥相扑怪清除路面的巨石，看来如果要解决接下来的问题也要先去找相扑怪来帮忙了，绕道到洞穴深处看看吧。没想到在洞深处遇到了指挥着三只蝙蝠的GOGO团成员，战斗！解决后继续向上走，刚进入洞口就看到4干事再次华丽登场！他们在这里干嘛？跟上他们向左追！路上又是团员用3只小拳石拦路，由于是三只作战而且画圈较多可能有些困难，可以在洞口处见到**アリア**附近抓地鼠或者喇叭芽来帮忙。战斗完毕后继续追，路上会遇到隆隆岩——在遇到隆隆岩上方的洞内有块裂纹石板可以用隆隆岩的2级破坏来打开，洞内是超能少女，如果能捕获的话方便后面捕获相扑怪。接下来遇到指挥三只布鲁的团员，打败后继续前进。在见到存档水晶处向上走，进入洞穴最里层本任务关键人物出场——相扑怪，不仅身体庞大而且需画圈数多，不容易对付。注意洞内总共有3个巨石需要用相扑怪进行破坏，尽管此处有三只相扑怪，但楼下的两只很容易一起进入捕获，难度比较大，可能的话尽量分别捕获，或者只抓楼上层的单只，把一块巨石破坏后再来抓一遍也可以。捕获完成后把它带到遇见**アリア**的地方，破坏左边挡路的两块巨石，两块都破坏后左行，打败带着龙虾小兵和恶龙虾的团员后继续向下，这里的出口处是需要破坏的第三块巨石。三块石头终于破坏完了，返回吧！



可是刚走到三地鼠雕像旁的牌前，GOGO团四干部之一的**ミライ**出现了，伴随着吵人的提琴声被召唤来的是——火山骆驼！战斗吧，移动比较缓慢的家伙，在它发出岩浆时注意躲避即可。获胜后**ハヤテ**及时赶到，而**ミライ**和跑来报信的团员逃走了。任务胜利完成！

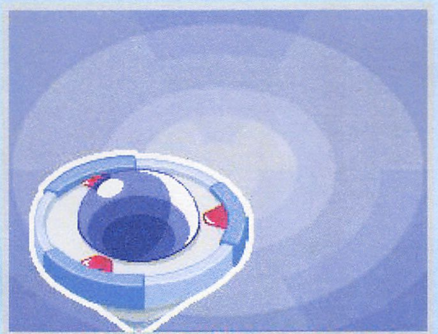


LEVEL 6

终于回到了熟悉的**リングタウン**道馆，完成了任务的阿林被提升为6级RANGER！飞行属性怪兽控制可能。从道馆出来后，此时与镇子右上方的人对话可以进行与水面MC类似的小游戏，不过这次的场景是草原，超能少女、大火马、尖嘴雀……放松放松吧！和镇上的居民们说说话，尤其是在一间民居里见到那个带着麻燕的老伯，他似乎了解一些什么……

回到道馆，碰到女孩迎面出来，又有新任务了？进入道馆，**ハヤテ**告诉阿林，在镇外的森林中有人遇到麻烦了，去帮忙吧。向上出村见到正在那里等待的女孩，两人一起前行，路上遇到一位戴礼帽的大叔，他说她的女儿和胖丁在森林里迷路了，顺便做下好人吧！继续上行，正当女孩和阿林讨论GOGO团的动向时，森林里传来一阵哭声，向左走过了桥后向上进入森林，发现走失的小女孩正在哭泣，她的一只胖丁在森林里走丢了……先在四处转转吧！这里的新怪兽不少，可以多捕获一些。在森林中部发现——漂浮在半空的胖丁？捕获胖丁后带到女孩那里，任务完成。为了送小女孩去找父亲，女孩先离开了森林。

阿林还是自己向森林深处行进吧！向左上方前进，路过一个神庙时，收到来自**ハヤテ**的新信件，这个森林的事件似乎也出现了GOGO团的踪影……接下来的路上有不少怪兽，要小心路上的口呆花，一旦被它追上，会把你吞下去然后吐回入口处。终于在左边中部找到了森林的出口（出口出来后有存档水晶），阿林从陡坡跳下，不过怎么在这森林深处看到一个军官模样的人？自称**ラゴウ**的他非常喜欢黑暗鸭，因为希望能得到一只而进入森林，却被困在了这里……带上他一起行动，刚走几步就看到被倒下的树木压住的黑暗鸭，**ラゴウ**上前用怪力稍微移动了木头解救了黑暗鸭，可怕的家伙。不过要是不想被挡路的话还是在附近抓只火暴兽来帮忙处理掉横在路上的木头吧！路上会遇到行动迅速的大针蜂，速度很快，能逃就逃；在一片漂亮的花圃中出场的是毽子草和花蝶——花圃上方的灌木用1级切断后能见到妙蛙花。走出森林，看到黑暗鸭正在水晶旁休息，似乎它是受伤了，可是阿林一接近它就惊慌地逃走了。注意此处是一个循环森林，先走右下方的路，有土蝉可以捕获——土蝉的能力是切断，可以捕获后返回刚才的花圃捕获妙蛙花；接下来走右上的道路会看到麻燕；最后再走一次右下的路，终于又见到受伤的黑暗鸭了，不过它这次躲在了树上……在树的周围抓一只小小象，用它的1级冲撞来冲击树木，掉下的黑暗鸭又向下方的丛林移动着，跟上去——阿林万万没有想到这竟然是狡猾的黑暗鸭设下的圈套！从天而降的4只毒蜘蛛再加上黑暗鸭，比较棘手，黑暗鸭还会用烟雾来干扰视线，可以先把黑暗鸭捕获再对付毒蜘蛛。捕获完成后向下走，没想到刚从森林出来又看到GOGO团成员，而听到他们对**ラゴウ**





的称呼竟然是——“老大”？**ラゴウ**大笑着离开了，看来他和GOGO团的关系不一般啊。不过既然任务完成就先返回吧！

LEVEL 7

完成任务的阿林RANGER等级再次提升——7级！恶和鬼属性怪兽捕获可能、可携带怪兽同伴数量增至6名、同伴怪兽能量槽提升至4格。这时收到**カムリ**的信件，**サマランド**的遗迹出现了异常，为了及时赶去，**ハヤテ**决定让快龙带阿林前去。跟随**ハヤテ**坐电梯上2楼，在这里见到了快龙，不过要想使用就先驯服它吧，战斗！捕获完成后与快龙的训练员对话就可以让快龙送自己出发了。

在快龙的帮助下转眼间来到**サマランド**，**カムリ**让阿林去森林里看看遗迹出了什么事情，这时另一个女孩也赶到了，一起向遗迹出发。穿过城市上方的海岸进入森林，向左走在不远处却被睡觉的卡比兽挡住了去路，调皮的正负极兔在卡比兽的肚子上又蹦又跳想把它叫起来，无奈以失败告终，还是先从旁边的路继续上行吧。一路来到森林最深处的遗迹，正当两人调查时古代机械突然启动，露出黑森森的洞口，放掉在洞外捕获的怪兽后进洞冒险！



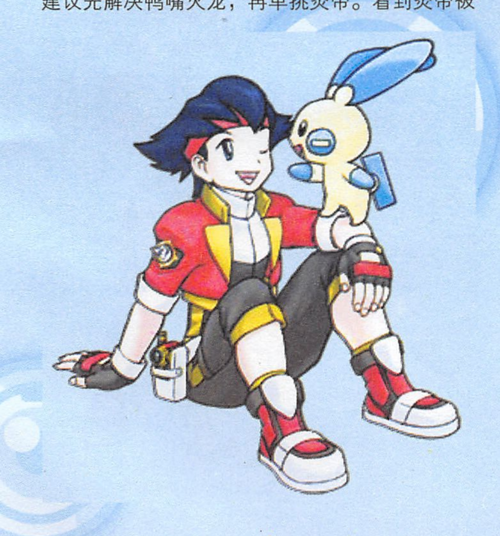
走过环路来到遗迹深处，这里有4个封印间需要进入：一个房间内有众多暴鲤龙，它们会用水炮来阻碍前进，注意躲闪，通过后里面的守护者是两只海马龙，需要在他们跃出水面时进行捕获——战斗完毕后水之封印解除；一个房间里入口处存放着两个能力球——冲撞和切断，踩下中间的机关就会出现对应这两种能力的宝宝龙和天蝎，捕获后就可以用他们破坏对应能力的球，此处向右走捕获喵喵破坏切断能力球后可以捕获小磁怪补充电力，向左走捕获小拳石对应破坏球、腕力对应破坏球、小小象对应冲撞球，房间左上方有小磁怪可以捕获，继续向右捕获坚果兽对应



冲撞球、草蜥蜴对应切断，最后捕获到具有2级冲撞能力的龙贝贝就可以破坏掉最后的2级冲撞机关了——在这个过程中刺毛虫是完全起干扰作用的，可以随时放生。终于通过全部的障碍后陀螺电力会全部回复，全部同伴怪兽也会自动放生，而后进入上方封印间，这里是游戏中最强单挑怪兽——血翼飞龙。它不仅会随时放出全屏范围的地震攻击，在地面时还会使用破坏死光，更糟糕的是要完成战斗需要画21圈，并且唯一可使用的同伴怪兽负极兔对它的效果是减弱的……这一切决定了与之战斗要有良好的技术，在它发出招式后要沿它运动方向迅速画圈，但当它在地面上时要注意它随时可能放出的破坏死光。打败血翼后雷之封印消除；在迷宫中央处看到炎帝的雕像，这里与三圣兽有什么关系吗？在左边的洞口处看到两名GOGO团成员，这里暂时不能进入，先继续向上，一个房间里是伴随漫天风沙的迷宫，小心风会改变方向，通过后进入里间对抗莱依飞龙。获胜后风之封印解除；最后来到刚才被GOGO团阻拦的洞穴，这里是最后一个封印间，没想到4干事又出现了！在他们闹人的音乐中，这里的守卫者喷火龙突然狂暴起来——此处需要和喷火龙赛跑，提前判断喷火龙要飞往的封印处并跑过去，注意地面的岩浆会阻碍前进，比喷火龙早到达封印就会进入战斗。本战中考验的是细心，地面的火苗要小心绕过，或者故意去触碰火苗也可以消除，不过会扣除减少不少的电力。终于打败了喷火龙，4干事见状只好离开了，不过**ヤライ**在离开前告诉阿林，这个遗迹是远古圣兽沉睡的地方，而那个雕像是GOGO团调查的目标……走出火之封印间，来到以及中心的炎帝雕像前，最后的火之封印终于被解开了，而此时发生了令人意想不到的事情——一阵闪光中炎帝的神像消失了！摸不着头脑的阿林还是先从遗迹出去吧……谁知刚走出遗迹就听身后发生了巨大的响动，接到**カムリ**的紧急来信，这里发生了强

烈地震！难道和遗迹的异变有关？

返身再次进入遗迹，此时洞内的情况已经大变——遍地炙热的岩浆，而此时入口处出现了另一个人影——**アリア**。突然间一阵惊天巨吼传来,众人顺声寻去——炎帝！远古神兽果真复活了?本想跟上去追踪炎帝，可是GOGO团又来碍事了，路上先打败指挥熔岩虫和熔岩蜗牛的家伙，不远处可以捕获隆隆岩——隆隆岩的2级破坏可以打碎遗迹右侧的岩石，洞内有针叶王可抓，用针叶王破坏洞内左侧的栅栏可以进入捕获3级水能力的快泳蛙，对这里的火属性怪兽有特效；在路上还会遇到带着烈炎马的团员；向上走打败带着狃拉和喵猫的团员后左侧的铁甲暴龙需要提前捕获，带着铁甲暴龙打败指挥 3 只熔岩虫的团员后通过楼梯上行，用铁甲暴龙的3级破坏打碎突然落下的巨石，从下方楼梯出来，继续左行遇到**アリア**，这时发生了更加猛烈的震动！来到存档水晶处，从这里继续向左行动，从最左边的楼梯上行可以捕获小火龙，如果先前捕获了快泳蛙带至此处可以熄灭地面的岩浆，附近有火恐龙和铁甲暴龙可用；返回刚才的存档水晶处，从旁边的楼梯上行，4干事之一的**ヨウジ**出场，在他手鼓召唤下出现的是狂暴的懒猴王——它的体型比较大不过移动缓慢，把圈画得大一些把它的拳头一起圈进去就不会有太大的危险了。战斗结束后向前走,在洞穴深处阿林终于见到了复苏的炎帝，不过在他身边的是——**ラゴウ**？原来他就是GOGO团的最高领导者！没想到在他的控制下，炎帝也开始暴走了，没办法，只好上了！这是与炎帝的第一战,一开始战斗它就会召唤出鸭嘴火龙来协助战斗，建议先解决鸭嘴火龙，再单挑炎帝。看到炎帝被



打败，**ラゴウ**大笑着离开了，向下走出与等待的**アリア**见面，正当阿林描述与炎帝战斗的情形时，火封印守护者喷火龙出现了，似乎它看到这里被扰乱的秩序再一次暴走了……

三人匆匆赶回道馆，向**カムリ**汇报了情况后，**アリア**先行离开了，阿林刚要出门收到**フォルシティ**道馆的来信，紧急事件！告别了**カムリ**，坐电梯上2楼，与快龙训练员对话选“是”出发！



来到F道馆，碰到博士正在门口等待，原来他听说了遗迹发生的事件委托阿林和他一起去这里的工厂查看一下异常情况。来到城市中部向右走，路过一个存档水晶就到达工厂了，这里的声控大门居然被博士随便喊开了，不过里面的大门此时关闭着，先从右边的小路绕到工厂后面，这里除了一群自爆的顽皮弹外，需要捕获一只喵喵和拳击力士带着备用。捕获完成后，进入院内右边的铁皮仓库门，用喵喵的1级切断破坏房间左边的栅栏，上楼后打败带着两个顽皮弹的GOGO团员，旁边的箱子用拳击力士的2级冲撞推开后从缺口处跳下可以捕获卡帝狗，对后面有帮助。从被打败的团员左边的出口走出房间，看到4干事又在院子里表演了——看来这个工厂一定跟GOGO团有什么微妙的关系。继续左行进入楼内，见到被关在铁笼中的发电皮卡丘，不过暂时无法解救它，先前进吧，路过吸盘魔偶的加工间从左侧进入下一个车间，打败一个带着两只吸盘魔偶的团员后会遇到索利柏。从这个房间向右上走，存档水晶附近下楼的楼梯被汽油罐挡住了无法通过，先上楼顶捕获一只具有2级切断能力的大甲——此处带有懒人翁的团员可以无视。带着大甲回到最初见到发电皮卡丘的房间，破坏掉2级切断的牢笼后皮卡丘被解放了，不过失去发电来源的工厂也黑了下来，在黑暗中出现在车间里的怪兽是鬼斯——注意鬼斯以及后来出现的鬼斯通及耿鬼有在地图上让你的同伴怪兽消失的恐怖能力，一旦听到怪兽的叫声请及时解救。再次来到存档水



晶所在房间，向左下方走，出门后在楼道里要对付的是臭臭泥及两只合金臂。由于合金臂是钢铁系，开始时捕获的卡帝狗在本战中能发挥比较大的效果。战胜后进入房间，房间里可以捕获到具有2级火焰能力的地狱犬。带着地狱犬回到有存档水晶的房间，现在可以用地狱犬破坏掉右上方下楼楼梯处的汽油桶了，下楼后与带着两只腕力和豪力的团员战斗，获胜后继续下行，打败指挥8只小拉达的团员后出来可以看到存档水晶，右侧的房间里是口袋玩家非常熟悉的传送带地带，这个房间里有只大甲需要进行捕获，捕获完成后通过传送带进入房间最上方的门，破坏牢笼解救被困的发电皮卡丘，完成后出来一路向左，进入自动门，绕过充满豪力的车间后从房间左侧下楼，在楼道里看到另外一扇自动门，不过冒失的博士触动了警报系统……房内冲出的对手是叉字蝠和毒蜘蛛，打败它们以后门里的飞天螳螂是即将要用的怪兽，捕获！走出房间向右下方走，用飞天螳螂的3级切断打破发电雷丘的笼子，这个世界清净了……本想离开工厂，却在返回的路上遇到了赶来的下一个4干事之一的对手——**ユウキ**，在吉他声中出现的是钢铁螳螂，战斗。钢铁螳螂的速度没有飞天螳螂快，在它停止跳动的时候可以画圈，但是小心不要被它的切断打到,否则会损失相当多的电力。被打败的**ユウキ**离开了，临走前他告诉了阿林和博士：为了控制怪兽，GOGO团已经开发出了全新的用来控制怪兽的工具。不过这个地下工厂终于被阿林及时破坏了。博士委托的任务顺利完成！GOGO团的阴谋再次落汤了！

LEVEL 8

回到道馆，感谢协助破坏地下工厂的博士再次提升了阿林的RANGER等级，8级！冰属性怪兽控制可能。不过这时赶回道馆的**ジョウ**带来了坏消息，有情报说最后一个城市**ウインタウン**(坞音镇）成为了GOGO团的下一个目标，而那里是古代圣殿的遗址所在地，想要到达那里需要翻越**シクラ**山脉。赶快到2楼找快龙来到**サマランド**，向**カムリ**解释了状况后得知一位发明师说可以帮忙，不过目前缺少了一个零件，和他一起去上方的森林中寻找吧！这位老兄很怕虫子，注意在行进过程中必须避免与虫系怪兽发生战斗，否则就会强制从森林入口处开始。森林左侧睡觉拦路的卡比兽已经不在了，从这里进入森林深处，路上有很多移动速度很快的独角蛛要绕行，避过了虫子地带，爬上两根藤条后终于在池塘边看到了丢失的零件，不过高兴过头的发明师激怒了被无视踢飞的鲤鱼王，进化后的暴鲤龙后来找麻烦了！这个冒失的家伙真是不亚于那只添乱的负极兔……战斗！建议先处理鲤鱼王，最后单独对付暴鲤龙。道具取回，任务完成！





回到道馆，现在零件齐全了潜水艇也可以顺利完成了！走出门外看到刚才的男子来通知已经准备完毕。来到城市下方，在一小块“港口”前看到正在等待的——那个貌似潜水艇的东西真的靠得住么……乘坐潜水艇到达**シクラ**山脚下，跟随一位前来迎接的男子进入洞穴，这里是冰洞迷宫，红唇姐、尖头冰等等会在这里出现——入口附近左侧的具有2级破坏能力的瑜珈王注意捕获。在最上方见到大胡子，突然发生震动，听他解释原来是大钢蛇正在这里的路中间沉睡着，想叫醒它的话需要3级水能力的怪兽。先向左走，在池塘边看到了3级水能力的快泳蛙，捕获！此处路上池塘旁边有一块可以用瑜珈王2级破坏能力打碎的石头，果然翁在后面可以进行捕获；接着带快泳蛙去叫醒拦路的大钢蛇吧！继续前进进入洞穴深处，在一片冰天雪地中看到一位白装的女子，她就是**ウインタウン**的馆主**エリダ**。她告诉阿林，前方的长毛猪似乎因为什么事情堵住了去路，需要靠阿林来解决了！正当阿林靠近愤怒的长毛猪时发现在另外一端的凸台上一只小山猪正在哭喊，看来他们是因为自己的孩子走丢了却无法解救而担心吧。从中间的楼梯上楼，在地面塌陷处落下，注意控制方向，不要落入地洞，从左边一路到达最下方的出口处就可以见到小山猪了——右边见到的是噪音怪。带着小山猪来到长毛猪面前，找回孩子的它们果然自动让开了道路。继续上行，通过两层楼梯后绕向右路，就在这时大钢蛇破岩而出，战斗！这一战还是比较艰难的，因为大钢蛇体型巨大，很不容易全部包围，格斗系的瑜珈王是推荐战斗同伴，此外搭档负极兔也能有效地封锁住大钢蛇的行动。战斗结束后**エリダ**赶到了，而GOGO团也在此时再次出现，又是他们搞的鬼？和**エリダ**一起追上去！一路追回地面，转眼间来到下一个城市**ウインタウン**，任务完成！**エリダ**正在道馆外等待着阿林，但是GOGO团又一次消失得无影无踪了……

LEVEL 9

和馆主**エリダ**一起进入道馆，**エリダ**再次提升了阿林的RANGER等级,9级！搭档怪兽能量槽提升至5格（最大）。紧接着，**エリダ**发出指令，让阿林前往森林顶峰寻找GOGO团的基地，任务了解！



走出道馆上行进入森林，看到喷火龙飞过，后面匆匆赶来的是**アリア**，一起前进吧。从右边上行，GOGO团果然在这里！打败了使用坚果兽集团的家伙后遇到拦路的卡比兽，从左边绕行，继续打败使用坚果兽的团员后进入森林内部。小心这里唯一的树木一旦靠近会飞出很多木天狗，同时与它们作战的难度很大。上方的一个小木屋内可以补充电力。路过木屋刚刚过桥就看到两个正在企图捕获碧云龙的GOGO团员，为了挣脱碧云龙放出白雾，顿时视线模糊起来——需要在弥漫的烟雾中找到那只碧云龙并收服，烟雾才会自动消散。继续向左上方前进，湖泊岸边的枯木可以用附近出现的长毛猪的三级冲撞能力击倒，不过，怎么过了河以后看到一片被烧焦的迹象？两人看到前方不远处暴走的喷火龙正在到处喷火，赶快去平息它的怒气！喷火龙终于飞走了，两人继续向上走，来到**シクラ**山脉最顶峰，GOGO团的人已经在这里等着了，化石翼龙和龙贝贝的组合。打败他后先在这附近抓两只有伸长能力的蔓藤怪，左行看到一个悬崖瀑布，让两只蔓藤怪抓住对岸的柱子通过吧（如果只准备了一只的话可以跳下去重新抓一遍）！到达对岸后**アリア**收到新的指令先行离开了，阿林只身一人开始攀岩，在山顶处发现GOGO团隐藏在大岩石底下的升降装置，上前调查岩石，把所有野生怪兽放生后潜入GOGO团内部。进入基地后注意地面那些闪光的报警地面，如果红色的时候踩上去就会被GOGO团成员发现并强制回到入口处重来。终于小心翼翼地通过了报警器后来到地下，这里是考

验记忆力的瞬间转移装置，在这里的转移过程中可以捕获到大水怪和火鸡斗士。经过反复传送会最终来到一个被木箱围起来的区域，从这里的楼梯下行到达洞口处。上方的栅栏暂时无法破坏，先向下走出洞，看到女孩已经在这里等待着了，在洞口右侧捕获一只2级切断能力的狃拉，重新进入洞内，破坏掉上方的栅栏，开始与GOGO团四干事的对决！首先进入红门，与**ミライ**的两只火山骆驼周旋——这两个家伙虽然笨重但轮流发出火山喷发会很难找到捕获的间隙，而刚才捕获的大水怪对付它们会简单很多；再进入蓝门，对抗**ヨウジ**的懒猴三人组——这一家只有过动猿移动迅速，先把容易破坏轨迹的它捕获,另外两只就容易对付了；接着进入白门，跟**ユウキ**的螳螂组合较量——螳螂是跳着行动的，速度较快，用刚才在瞬间转移房间捕获的火鸡斗士就简单多了；最后跟随三人下楼，路上会出现钢铁系的双臂合金，对付后面的巨甲有用，推荐捕获。通过双臂合金看守的大门，走过怪力走廊，进入基地最深处，终于见到了4干事之首的**ヤライ**，在他身后受控制的是——巨甲。这一战是巨甲的三种形态，可以先处理最小的石青蛙，之后用双臂合金协助对抗会全屏地震和破坏光线的巨甲，最后打不仅皮厚还会岩崩的面具怪。终于取得战斗的胜利时，**ヤライ**接到基地即将崩溃的报告，失败的四人赶快从秘道离开了基地。此时**ハヤテ**赶到了，GOGO团的地下基地被捣毁了，任务顺利完成！不过现在不是高兴的时候，抓紧时间从秘道处跳下，赶快跑出正在坍塌的基地，刚出洞口就看到**カムリ**和**エリダ**正和他们的飞行怪兽一起等待着他们，赶快一起离开这里吧！身后是从地下传来的坍塌声……



LEVEL 10

成功捣毁GOGO团基地的阿林，正式被提升为10级见习RANGER！可携带同伴增加至7名。这是



见习RANGER的最高级别，不过还不是最后，想要成为正式RANGER必须接受最后的试炼！

作为最后的试炼，**エリダ**让阿林和女孩一起前往山脉顶峰的**フィオレ**神殿，那里似乎有些异常，一些陌生人在神殿附近活动着。接受了新的任务，再次进入森林，从右侧一路直行向上，穿过被喷火龙烧焦的大地，绕过盘山路，再次来到山顶，此时神殿的大门已经不知道被谁打开了——放生捕获怪兽后进入**フィオレ**神殿。不过怎么一个怪人莫名其妙地把山门关上了？上前调查山门，需要3级火焰才能开启，可是这里哪来的火焰呢？这时空中响起熟悉的叫声，曾经被帮助的喷火龙前来帮忙了，多谢！进入庭院，这里是一个巨大的台阶式迷宫，院子里有不少怪兽可抓，先从右边跳台阶绕行到左边，最左边中部有一只水伊布一定要捕获；接下来在庭院中部有一个通向地下的楼梯，下去后有光、暗、火伊布可抓，火伊布一定要捕获，同时小心耿鬼，不要让自己的同伴怪兽被它拖死了，另外耿鬼的鬼系陀螺效果作用时间长而且在后面可以对付最终BOSS，推荐捕获；最后在最上方的门处发生剧情后调查门前石碑，出现三个石台，向右走跳下台阶后可以捕获最后的雷伊布。带着火、水、雷三形态的伊布回到刚刚出现的石台处，站在左边的平台上按A放置水伊布，中间放置雷伊布，右边放置火伊布，条件达成，大门封印就会自动解开了。进入内院看到的是一个巨大的祭坛，从左边上去，首先遇到的是带着三只尖头鼬的GOGO团员；接下来要对付的是金银版三主角；最后要面对的是水箭龟与火鸡斗士的双重挑战。打败了所有拦路的GOGO团员，历经艰苦终于到达祭坛顶层了，而眼前的景象着实让阿林吃了一惊：雷皇、水君、炎帝三圣兽不仅同时出现，还被这**ラゴウ**用一座巨大的机器控制着。为了粉碎**ラゴウ**的野心，硬着头皮对抗圣兽吧——好在战斗方式是单对单，首先是雷皇（推荐使用前一

个庭院地下通道内可捕获的耿鬼），随后被解放的是水君（推荐负极兔）。眼看神兽败下阵来，**ラゴウ**也不由得有些慌张，而就在战斗的间隙，正负极兔从一旁溜到了控制机器上，在两个小家伙的一阵捣乱后机器出现异常爆炸了，暴怒的炎帝步步紧逼**ラゴウ**，不能见死不救，



阿林毅然上前向最后的圣兽挑战！这是最后的战斗了，炎帝实力大增，不仅地面会出现众多火柱，而且在开始战斗时炎帝的身上还会有圣火保护，需要先单独画圈减少他身上的圣火，等圣火全部熄灭后再连续画圈才可捕获，做好持久战的准备。

最终战终于结束了，当炎帝、水君和雷皇再一次脱离了坏人的控制后，他们一起重新隐匿在远方……此时**ハヤテ**赶到了，成功完成最终任务的两人受到了嘉奖——两人终于被认可为正式RANGER！新的SUPER-HERO诞生了！而此时，在遗迹入口处，博士和匆匆离去的**ラゴウ**见面了，原本是朋友的两人走上了截然不同的道路，这就是命运吗……最终任务完成！和**ハヤテ**、博士一起来到门口，曾经一起奋斗的人们都来到这里了，让我们一起庆祝新英雄的诞生吧！

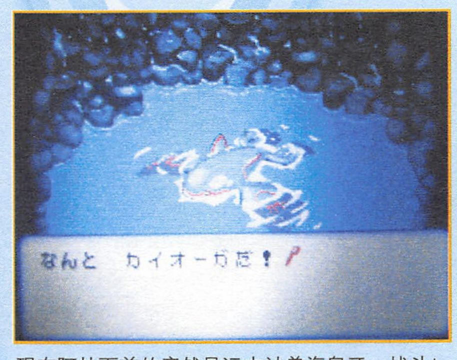
一周目・剧终



二周目流程

一周目通关动画结束后自动存档，返回开机画面，进入后开始二周目，成为正式RANGER的冒险才刚刚开始！正当两人对话时，博士前来把最新研制的新型陀螺送给了阿林，同时地图限制解除，此后可以把捕获的野生怪兽带往任何地方。赶快去各个大陆捕获怪兽完成图鉴吧！临出发前女孩把自己正极兔的资料送给了阿林，二周目的冒险正式开始了！

告别了**リングタウン**，穿过三地鼠洞穴，刚来到**フォルシティ**的F道馆门口就收到了新的信件，先去道馆上方的博士研究所拜访博士吧！把捕获的野生怪兽全部放生后，进入研究所与博士对话，博士会对捕获陀螺进行升级；而后来到下方的F道馆，馆主**ジョウ**告知这里的港口附近的怪兽近日出现了异常，调查一下吧。和**アリア**一起来到城市下方的港口，等候在那里的水手告诉两人下水道中海星星泛滥了。进入旁边的下水道，把4只海星星解决。可是刚爬出下水道又听见附近的商店里传来尖叫，原来大钳蟹突然闯入店内把女店主吓得惊慌失措，捕获完毕后走出商店又感觉不对劲了——在港口的近海处出现了大量的食人鱼！总算解决完了4只食人鱼，这时**アリア**找到了异变的原因——远方的海面处出现了大量漩涡，到底发生了什么？赶紧跳上在旁边等候的乘龙前去查看，谁知刚靠近就被突然出现的大漩涡吸入了！而在海洋深处的海底洞窟中，出



现在阿林面前的竟然是远古神兽海皇牙，战斗！被打败的海皇牙再次回到了海底。返回陆地，向**アリア**解释后两人一起返回了道馆。**ジョウ**听说海皇牙出现也吃了一惊——为什么远古神兽会在此时苏醒?这么说来另一只神兽也应该苏醒了吗?

回到**リングタウン**，放生所有的野生怪兽后进入R道馆与**ハヤテ**对话，得知原来在**サマランド**也发生了重大异变，赶快去2楼找快龙出发。来到**カムリ**的S道馆，这里也发生了地震，而震源就在遗迹处，前往遗迹查看吧。再次来到岩浆沸腾的遗迹，在迷宫左侧看到正在着急的正极兔，看起来女孩被落下的大石头堵在洞里了，先去巨石下方捕获一只具有3级破坏能力的铁甲暴龙来帮忙。女孩被成功解救出来了，在这个洞里有两只3级水能力的快泳蛙，捕获后带上。两人继续



向洞内进发，在路面有岩浆挡路的地方使用快泳蛙熄灭岩浆，在路上遇到复活的GOGO团成员，对手是两只双臂合金，战斗前最好能在附近捕获火系的圆顶骆驼来帮忙。打败团员后从右边的楼梯上行，路过存档水晶处，从此处的楼上行可以捕获到熔岩蜗牛和风速狗。继续向左前进走，从左边的楼梯上行后，地面上的岩浆需要使用快泳蛙来熄灭。从地面塌陷处跳下后，前方的封印之门自动打开了，进入后出现在两人面前的是另一只苏醒的神兽——古拉顿，战斗。获胜后古拉顿终于回到了大地深处，不过在古拉顿身上却发现了GOGO团的印记，难道这个邪恶的组织果真再度复活了……回到S道馆，看到相互关心的两人平安返回，**カムリ**的一句玩笑反倒让两人不好意思起来……

两只远古神兽相继苏醒，GOGO团再次复苏，这一切到底是什么原因导致的？为了解开谜团阿林来到了**ウインタウン**，刚下快龙就看到**エリダ**正在W道馆外面眺望着远方山顶的神殿，原来她发现神殿出现了异常状况，进入道馆和大胡子男一起向神殿进发！刚进入神殿一个率领三条阿柏蛇的家伙就扑了上来！这个奇怪的家伙似乎在哪里见过，而他嘴里说出含糊不清的话似乎是"GO……GO……"打败他后进入庭院，这次需要的三个祭品是超能三姐妹，注意她们会使用瞬间移动在庭院中躲闪，要抓住时机在消失前接近



才能进入捕获画面。再次来到上方石门前，有了前一次的经验，调查门前石碑后三个石台再次升起，把捕获的**ラルトス**放左边，**キルリア**放中间，**サーナイト**放右边，大门终于再次开启了。进入内院，祭坛周围有火水雷三形态的伊布可以捕获，爬上祭坛，没想到在这里又有人拦路了……一路打败日神石和大红雀、地狱犬和轮皮象的组合后再次来到了祭坛顶端，而这次看到的景象——三个GOGO团成员正在企图捕获天空龙？不过看来暴躁而强大的天空龙不是那么容易对付的，三个以失败告终的团员灰溜溜地走了，还是看RANGER的吧！天空龙虽然体型庞大但行动不快，不难捕获，建议可以试试内院地下耿鬼的效果。终于把GOGO团最后的阴谋破坏了，参拜过了神兽，任务圆满完成！（注：在非剧情发展下在二周目中来到此处祭坛顶端会遇到素利朴催眠师，携带的怪兽同伴不超过3只的情况下与之对话，他会进行催眠，重现一周目结局三圣兽的情形，可反复进行挑战）

不过这还不是结局哦！在世界上还有很多未知的怪兽等待着你去捕获，210只的怪兽图鉴还需要你来完成，更重要的是，复活的GOGO团还有什么新的计划正在酝酿中——被偷走的沧海王子玛娜菲之蛋、出现在绵延山谷的四种形态的宇宙病毒迪奥西斯……这一切还等待着你去一一发觉！让我们拿起手中的陀螺，一起去探询那未知的世界吧！



特别说明：二周目地图限制解除，可随时回到道馆与柜台服务员对话补充电力；以上为二周目主线剧情，其中最后的玛娜菲之蛋和迪奥西斯剧情需前往日本与7月份公映的最新剧场版动画**《ポケモンレンジャーと 苍海の王子マナフィ》**进行互动才可开启，恐怕国内的玩家是无缘了。

—— 三神柱参上 ——

二周目的主要任务是完成怪兽图鉴，而很多怪兽有固定出现地点，所以难度并不很大，不过

想要到达有怪兽的所在地还是要花点心思的，其中以三神柱的出现地点最为特别，在此提前为大家介绍一下：

NO.R-205**レジロック**（岩神柱）：3级破坏×2、1级喷水×1、3级火焰×1

ウインタウン城上方通过森林后，在进入神殿前的山路地面上霸王花的左方用3级破坏打碎巨石，使用1级喷水让出现的幼苗生长，爬上后使用3级破坏打破石板后进入洞内，用三级火焰融化堵路的冰块后到达；

NO.R-206**レジアイス**（冰神柱）：3级火焰×1、2级破坏×1、渡×1

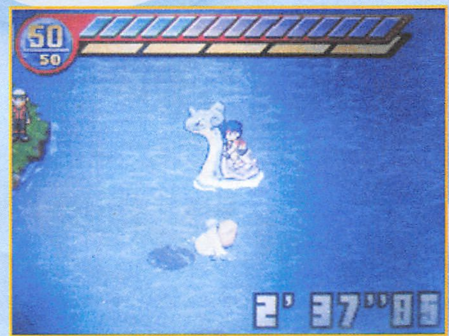
ウインタウン城进城前的山洞，在隆隆石出现的附近用3级火焰融化下方入口处的冰块，进入洞内后破坏右侧岩石出现落穴，跳下后使用渡拉住对岸的木柱到达；

NO.R-207**レジスチル**（钢神柱）：3级破坏×3、2级切断×1、渡×2

リングタウン出城后上方洞穴，在捕获相扑怪外层洞穴左下方使用渡到达对岸，出洞后在左侧上方用2级切断破坏铁网后进入，使用3级破坏打碎左侧4块巨岩，使用渡拉住对岸木柱后到达。

RANGER 训练场简介：

游戏中出现的三个特殊的训练场：水面MC、草原MC和室内MC其实是训练RANGER捕获能力的特殊场所，不仅有特有怪兽在此出现，而且也是锻炼身手的最佳场所：



水面MC：位于**サマランド**港口，限时3分钟捕获水乐园中出现的怪兽；怪兽全部为水系，部分沉没于海洋中只可看到海面阴影；标准分数为3500分；

草原MC：位于**リングタウン**，限时3分钟捕获草原乐园中出现的怪兽；出现怪兽部分隐藏于杂草中显示为阴影状态；标准分数为5000分；

室内MC：位于**フォルシティ**，限时2分钟捕获随机出现怪兽;可多只同时进行捕获使获得分数翻倍,每捕获10只难度增加一级；标准分数为50000分。



在这三个MC中如果满足限定条件将出现一些特有怪兽——比如在水面MC捕获三只铁炮鱼将出现巨翅飞鱼等等，而这些要素将在下一期的详细研究中为各位全面献上，敬请期待！

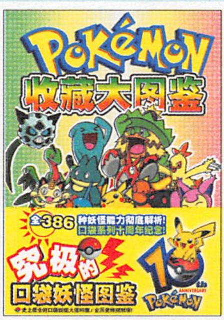
写在最后的RANGER感言：

放下手中已经被划得面目全非的NDS，不由得开始怀念起GBC金银时代的口袋妖怪。从变态的21圈血翼飞龙到水MC中30圈的悠闲笨鸭，无数次有把这个游戏连同NDS一起扔下楼的冲动……还记得早在任天堂第一次公开《RANGER》的画面时，难以让人把这个游戏与NDS的游戏画面联系起来，如果不是那略有新意的“画圈捕获”，恐怕这样的画面即使放在GBA上也不会有人觉得漂亮吧！然而，当自己通关后与他人细细说起时，才发现RANGER第一次真正突出了捕获的“技术”——无论是画圈还是选择战斗同伴，都需要玩家亲自动手来进行，实际操作的同时也让玩家体会到A・RPG中即时战斗的快乐，而不再像前作那样更多的依靠几率和运气。更何况本作中的怪兽都是以实际比例的真实形态出现在游戏中，与前作中只能在战斗中现身的怪兽相比自由了不少呢！（笑）最后说句心里话：我真的很羡慕RANGER的职业，翻山越岭跋山涉水无所不能还能指挥口袋妖怪帮忙办事……哎，为了给自己找一点RANGER的感觉，继续拿起触摸笔去画圈吧！



次世代传媒联盟 最新上市日期

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



《口袋迷》系列丛书第四弹！史无前例的收录全部妖怪的详细资料，386只妖怪的详细性能彻底收录。口袋妖怪迷必备的一本！必要收藏！

口袋妖怪收藏大图鉴

■定价：28.00元　4月中旬上市



游戏史上第一个满分RPG游戏，游戏系统攻略，剧情对话，关卡难点，隐藏秘技第一时间全公开，DVD影像光盘，豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品。

最终幻想XII完全攻略本

■定价：普通版14.80元　豪华版24.80元　上市热卖中



不朽的系列大作，吸引了无数游戏玩家，详实的资料收集，珍贵人设原画首次暴光，从未公开过的生化秘密资料大详解，附赠DVD精彩光盘无敌超值价22元。

生化危机十年

■定价：22.00元　上市热卖中



不要放弃每个让自己形象突进的机会！本期超级选题，再度带来LRG、GUNIT等多家绝对潮牌的最新资讯，最新鲜的，是人气MODEL将用私生活曝光表达穿着新理念。

SO COOL 2006年第(4)期

■定价：15元　上市热卖中



精选感动新世纪的四十首超人气动画mtv，两张dvd豪华满载最高品质画面，极致影音享受！更有clamp十五周年珍藏鼠标垫和bleach死神番队识别腕带附送，好歌好礼——《动感新势力》新年至诚奉献！

动感新势力水晶DVD

■定价：29元　上市热卖中



《口袋迷3》要登场啦！本期收录最新口袋妖怪电影及游戏的详细信息，还有日本限定GBM掌机大抽奖，神秘赠品更让你不能错过。

口袋迷(3)

■定价：18元　上市热卖中



圣斗士星矢系列玩具究极特辑，特别赠送：高达SEED纸巾盒变身外套，圣斗士星矢超华美原创海报。玩具的流行指南，非凡快乐从此开始。

TOYS(5)

■定价：9.80元　4月4日出版

史上最强RPG游戏「最终幻想XII」完美攻略，全剧情，全流程，全系统，全要素，全地图等珍贵资料完全披露！同期还有更多专题策划等你来读！

电子游戏软件2006年第8期

■定价：9.80　现接受邮购



次世代继去年银时计后又一高档周边，精心设计、个性十足、粉丝独享。黑色立体弹仓外壳很酷。立体哈罗钟点造型各异、进口机芯、夜光功能。细节、品质、信誉的保证。

高达立体挂钟

■定价：68元　京、津、沪地区零售，其它只限邮购

电子游戏软件

2006年第1~8期　9.80元

动感新势力

32、34、36、37、38期　9.80元

电子天下·掌机迷

第21期、22、24、26~28、30~49期　9.80元
第50~53期　5.80元

电玩新势力DVD

33~35、38~54期　9.80元

游戏批评06春季号	12元
口袋迷(2)、(3)	18元
TOYS第(1~5)期	9.80元
SOCOOL第(1~6)期(5期已售完)	15元
动新白金DVD	24.80元
动新钻石DVD	24元
高达立体挂钟	68元
2005标准掌机典藏	24元
生化危机4完美体验典藏	25元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱　发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取



经典周边再汇集,动漫魅力无限放!

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少,邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 邮购电话:010-64472177/64472180

每张汇单邮费一律10元!

本期新品保证令你眼花缭乱!最强奇趣推荐两款扭蛋机,不仅可以摆放还可以真的扭蛋,实现把扭蛋机搬回家的梦想!可爱收藏当属EVA星与星座第3代!经典的龙珠座珠六代,买过前几代的人自然不能错过。另外,圣斗士胸针和死神套装也当属装饰精品,想兼顾实用的也可选择EVA钱包和高达打火机!





七龙珠Q版人物水晶座珠六代10件组

●第6代龙珠台座同样可拆卸。时间设定已经推至魔人布欧时代,从气势威严的神龙到姿态嚣张的悟天克斯,从敦厚有趣的胖布欧到一脸傻相的悟饭,每款都令人忍俊不禁想起原著中熟悉的场面。

新款上市 ¥29 编号:2800

新款上市

高达打火机(A款)

¥38 编号:2844

●开盖手感自如,摸起来触感光滑。最重要的是还采用了吉翁公国军军旗作为装饰图案。

高达打火机(B款)

¥38 编号:2855

●和A款打火机的大小品质相同,将吉翁的LOGO印在了偏侧的位置,下方又加上了"ZEON"的字样。





福音战士星与星座迷你摆设人形系列3代4件组

新款上市

●EVA星与星座系列第3弹!包括双鱼座明日香、山羊座碇唯、水瓶座版和满月兔版的凌波丽,造型超级可爱趣味无限,台座上绘有对应的星座标志,平均高约6CM左右。

¥29 编号:2822



死神黑崎一护项链戒指套装

新款上市

●包括一枚月形的刻有「斩月」字样的吊坠项链,一枚写有「浦」字样的戒指且大小可调节。采用古铜色仿旧设计,绝对是独特抢眼的最好装饰品!

¥29 编号:2833



圣斗士主题胸针5件组

新款上市 ¥39 编号:2798

●作为风靡20年的经典之作,圣斗士的魅力可谓是无人可档,这套胸针分别以海神波赛冬、雅典娜和冥王哈迪斯的代表性标志为主题,细节刻画精致华丽耀眼,强势推荐!



KERORO军曹迷你扭蛋机

¥52 编号:2776

●高约12CM的军曹扭蛋机,做工超精致而且还可以真的扭出蛋来。蛋壳内装有军曹角色卡片!附有硬币及BINGO卡,可供多人一起游戏。





EVA主题酷黑钱包

¥29 编号:2811

●仿皮质地,手感舒适制作精细,打开尺寸约22.5*9.5CM。钱夹的正面和内侧均有福音战士的标志,使用起来更添一份酷意,另附带EVA身份卡一张,身为粉丝不可错过的华丽随身组合。

新款上市



哆啦A梦迷你扭蛋机

新款上市 ¥52 编号:2787

●和军曹扭蛋机一样可以实际扭蛋,尺寸大小也完全一样。不过蛋壳内装的卡片都是哆啦A梦的角色形象和各种奇道具。

最终幻想12男主角原比例项链

●《最终幻想12》中的男主角瓦恩在游戏中所佩戴的饰品,挂坠长约8厘米宽6厘米左右,按游戏设定1:1原大真实再现,完全再现游戏时的风采!

¥28 编号:2697



神罗标志打火机

¥38 编号:2732

●相比云狼图案,神罗公司的标志对于很多喜欢另类反派的玩家来说一定别有一番魅力吧?收藏推荐。

GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表　截止统计时间：2006年3月27日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年4月3日	顶尖网球	Indie Built	SPG
2006年4月6日	光速蒙面侠21	任天堂	SPG
2006年4月20日	MOTHER3	任天堂	RPG
2006年6月1日	Scurge: Hive	Orbital	ACT
2006年	最终幻想5	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想6	SQUARE ENIX	RPG
2006年	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT

PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表　截止统计时间：2005年3月27日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年3月30日	火影忍者 无幻城之卷	BANDAI	FTG
2006年3月30日	女神的笑容	ERTAIN	SLG
2006年3月30日	电车GO 大坂环线篇	TAITO	SLG
2006年4月1日	口袋棒球P	KONAMI	SPG
2006年4月6日	交响诗篇	BANDAI	AVG
2006年4月20日	龙珠Z 真武道会	BANDAI	FTG
2006年4月27日	炼狱2	HUDSON	ARPG
2006年4月27日	新牧场物语 无垢的生命	MMV	SLG
2006年4月27日	舞HIME 鲜烈!真风华学园激斗史	SUNRISE	FTG
2006年4月27日	恐怖惊魂夜2	SEGA	AVG
2006年4月27日	新世纪福音战士2	BANDAI	AVG
2006年5月25日	FF&DQ 富有街	SQUARE ENIX	TAB
2006年5月25日	街 命运的交差点 特别篇	SEGA	AVG
2006年5月25日	脑力训练员2	SEGA	ETC
2006年5月	新天魔界V	IDEAR FACTORY	SLG
2006年夏	铁拳 黑暗复苏	NAMCO	FTG
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	ARPG
2006年	皇帝的财宝	CIIMAX	ARPG

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年	罪恶工具 审判	SAMMY	ACT
2006年	合金弹头合集	SNK PLAYMORE	ACT
未定	Resort	NAMCO	AVG
未定	赏金猎人	NAMCO	ACT
未定	极魔界村	CAPCOM	ACT
未定	GURUMIN	FALCOM	ARPG

NDS游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表　截止统计时间：2005年3月27日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年3月30日	CONTOCT	MMV	RPG
2006年3月30日	魔法世界 加尔迪亚的恶魔	KONAMI	RPG
2006年3月30日	信长的野望DS	KOEI	SLG
2006年3月30日	异度传说1+2	NAMCO	RPG
2006年4月3日	顶级网球2	Indie Built	SPG
2006年4月6日	天诛 暗影	FROMSOFTWARE	ACT
2006年4月13日	传说的斯塔菲4	任天堂	ACT
2006年4月13日	汉字手写 乐引词典	任天堂	ETC
2006年4月17日	锻炼大脑的DS训练 海外版	任天堂	ETC
2006年4月20日	翼 年代记2	ARIKA	RPG
2006年4月27日	火影忍者 最强忍者大集结4DS	TOMY	ACT
2006年5月25日	新超级马里奥兄弟	任天堂	ACT
2006年5月25日	大战略DS	元气	SLG
2006年6月8日	暴风传说	NAMCO	RPG
2006年6月	重装传说 钢之季节	SUCCESS	RPG
2006年春	魔法假期 五星连珠之时	任天堂	RPG
2006年	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
2006年	不可思议的迷宫 风来的西林	SEGA	ARPG
2006年	SNK VS CAPCOM卡片战士DS	SNK PLAYMORE	TAB
2006年	真·女神转生DS	ATLUS	RPG
2006年	口袋妖怪 珍珠	任天堂	RPG
2006年	口袋妖怪 钻石	任天堂	RPG
2006年	真·三国无双DS	KOEI	ACT
2006年	马里奥篮球 3on3	任天堂	SPG
2006年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2006年	自制机器人DS	任天堂	ARPG
2006年	怪盗瓦里奥	任天堂	ACT
2006年	逆转裁判4	CAPCOM	AVG
2006年	胜利十一人DS	KONAMI	SPG
未定	洛克人ZX	CAPCOM	ACT
未定	超级机器人大战DS	BANPRESTO	SRPG
未定	赛尔达传说	NINTENDO	ARPG
未定	百战天虫DS	TEAM17	ACT
未定	桃太郎电铁DS	HUDSON	TAB
未定	我们的太阳DS	KONAMI	ARPG
未定	福蛋的商店街2	BANDAI	ETC

掌机迷2006年第七期抽奖













参加办法

1、将《电子天下・掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.52的抽奖活动截止时间为4月20日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下・掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

51期中奖名单

PSP

福建厦门 秦明

NDS

湖南长沙 张思思

M3-CF电影卡+PASSKEY-2+CF读卡器

新疆乌鲁木齐 史育泽
陕西西安 廖祥煜
甘肃兰州 白剑涛

M3-SD P + PASSKEY-2+SD读卡器

山东济宁 李辉
广东化州 柯标
广东封开 易滨

M3-miniSD P + PASSCARD2+SD读卡器

四川成都 张伟
贵州贵阳 崔益珲
广东中山 李嘉润

M3-miniSD P + PASSKEY-2+SD读卡器

四川成都 钟书智
新疆乌鲁木齐 汪飞龙
北京 焦可夫

PASSKEY-2

广东开平 黄景鸿
上海 张彪
广东广州 吴冬琪
大连 张龙江
广东惠阳 华夏
黑龙江牡丹江 林国治

CF读卡器

天津 陈泽宇
四川隆昌 梁多强
广西崇左 陈晋兴
广东广州 吴绿芝
上海 周攀
福建永安 苏鑫权
北京 关健
广东湛江 陈昱东



SO COOL
搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2006 APR
04
定价:20元
推广价:15元
最酷人物
王心凌
早春休闲鞋款
今季盛大公开
LACOSTE、TIMBERLAND、GOLA、Dr.Martens、CAMPER…重点休闲鞋量贩公开
STREET FASHION
2006
海外潮牌风流霸气
新季新品重点出击
WHAT'S THE KEY ITEM?
FASHION SHOOT
14天私秘八卦直击
潮流名模的生活STYLE曝光
MODELS'STYLES X14 DAYS
超级新款继续全国抽奖
Rbk Pump Romulus
三月下旬全国火热上市 !!


究极的一本!!
口袋迷系列丛书之四
史无前例的大资料集
386
权威鉴定
妖怪集合!!
超厚!
416页!
POKéMON
收藏大图鉴
全386种妖怪能力彻底解析!
口袋系列十周年纪念!
究极的口袋妖怪图鉴
史上最全的口袋妖怪大资料集/全历史特别附录!
口袋妖怪
收藏大图鉴
386只妖怪原画/游戏设定完全收录
全部妖怪能力值/形象比例最详细图解
386只妖怪进化状态/成长率彻底公开
全部招式总力收录！前所未有的海量资料集结
定价:28元
4月中旬
全国上市
全面接受邮购
邮购请注明『口袋大图鉴』 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取